ファミ通
編集部責任編集

女神異聞録

ペルソナのすべて

成沢大輔&
CB'S PROJECT編

Cogito Ergosum
我想う、ゆえに我在り

女神異聞録

ペルソナのすべて

傀儡あるいはドール

人にとって内面的な自我と、外部と交渉を行うペルソナでは、互いに密接な影響を及ぼし合うものの、独立した概念である。この異なった概念がそれぞれの役割を果たすことによって、はじめて人の心は健全に成長する。しかし、内面が外部に吸収されてしまったらどうなるか。社会と個人の判別ができず、どちらかの一方的な作用によって支配されてしまうだろう。

BE YOUR TRUE MIND

意味はラテン語の仮面。英語のパーソナル(個性)の語源だ。

PERSONAとユング

南条くんが語ったように、ラテン語に由来するこの「ペルソナ」という言葉は、スイスの心理学者ユングの命名による。社会における人間の心理構造を表し、人間が世界または外界と向き合う際に身につける仮面のことである。人は誰しも外界と交渉する際、普遍的な位置付けを用いる。それは年齢であり、職業であり、性別である。それがペルソナであり、コミュニケートの基準となる。ペルソナは固定されたものではなく、一生を通じてその時々によって変化し、付け替えられていく。

すなわち、ペルソナはそれ自体が自己を形成するのではなく、ペルソナを通じて生まれた関係をもって、内的な自我を作り上げていくものである。

我であって我でない。個ではなく集合にかかわる。それがペルソナの持つ意味なのである。

CONTENTS

■キャラクター編
004 キャラクター&ペルソナアナライズ

■システム編
036 ペルソナシステム
042 悪魔との会話
056 戦闘ガイダンス

■世界編
064 御影町全景
066 施設&ショップガイド
068 Casino Success Story
074 ペルソナワールドガイド

■データ編
110 アイテム
113 武器
118 防具
120 魔法
125 得意技
132 ペルソナ一覧
136 スペルカードコレクション
156 悪魔所持魔法一覧

■HELP at BATTLE
090, 093, 097, 098, 104

ペルソナ様(ぺるそなさま)

ローティーンからハイティーンにかけて、オカルトの流行は今に始まったことではない。いつの時代にも見えざる力に対して、畏怖の念と深い興味を持つのは少年少女たちだった。

御影町にあるセントエルミン学園で一時期流行したオカルト遊びに「ペルソナ様」というものがある。かつて「こっくりさん」であるとか「エンゼル」と呼ばれたもののバリエーションであるようだが、いくつか興味深い部分もある。

名称はユングの用語「ペルソナ」からとられている。それは名前だけのようで、ユングの「ペルソナ」とは直接の関係にないようだが、解釈はどうにでもできそうで、何とも意味深である。

遊び方は単純である。部屋の四隅に4人を配し、ひとりずつ「ペルソナ様、どうぞいらしてください」と強く念じながら外周を歩き、人にぶつかったらそこでストップする。そしてぶつかられた人も同じように歩き、4人全員が歩きおえると、超常現象が発生するというものだ。

霊体のような少女が出現したことがあるという報告もあるが、集団ヒステリーによる共同幻視の可能性もあり、真偽は明らかではない。しかし幻視だとしてもそう思わせるだけの説得力を持つことだけは間違いないようだ。

CHARACTER&PERSONA

キャラクター&ペルソナ　アナライズ

ANALyZE

本編に登場する８人のメインキャラクターは、あなたの分身である主人公を除いて、それぞれ何らかの影を引きずっている。彼らのセリフの一字一句に、『ペルソナ』世界のキーワードがあるといってもよい。子細漏らさず、じっくり言葉を噛みしめよ。

PERSONA'S CHARACTERS

あなた自身は、周りの個性が強すぎるがゆえにやや印象が薄くなっている。だからこそ雪葉にはできない葛藤があるのかもしれない。誰よりも自分の存在を探し求めているのかもしれない。いずれにしても、みんなとともに信じる道を行くしかない。

YOUR SELF

あなた自身

あなた自身とペルソナの相性

語らずとも強い意志の力をもって不可解な事件に立ち向かう姿勢は、Emperor「皇帝」が似つかわしい

パーティの中心人物であり、個性あふれる仲間たちを率いていくあなた自身には、あなたが思っている以上のリーダーシップがある。なくては『ペルソナ』の世界を生き抜くことはできない。だからこそ、大いなる父性と意志を象徴するEmperorが最高のタロットである。このタロットには意志の力から派生する自己制御や、目標に突き進む野心という意味がある。セイメンコンゴウを筆頭に、そうそうたる悪魔が名を連ねるEmperor。その力は計り知れない。Strength「力」やMoon「月」、World「世界」の3種は男性共通で相性が良い。

ONLY SPECIAL PERSONA

Emperor 皇帝

あなた自身のみが最高の相性を持つペルソナ。主に攻撃系の魔法や得意技を所持しており、その威力を存分に発揮できる能力を兼ね備えている。戦いの指揮を取るあなた自身に、ふさわしいペルソナであるといえる。

バール Baal

LV.55

Elemental/Terra
マグナ系を反射するが物理魔法に弱い

カナアンの豊穣神で、メソポタミア一帯で信仰された主神。キリスト教の聖書では邪神に解釈され、ベルゼブブ、ベルフェゴールの語源となった。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ブフーラ／マカジャマ／柔の波／ブフダイン／光の裁き

◆熟練度が上がるたびに、力と魔法威力のパラメータがアップしていく。魔法防御力が少々低いのが欠点。

オーディン Odhinn

LV.43

Elemental/Curse
魔法に強いが物理攻撃に弱い

北欧神話におけるアース神族の主神。ルーン文字を冥界から盗んできたり、死亡した戦士をヴァルハラ宮殿に迎え入れるなど、多数の勇ましい逸話がある。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ベトラアイズ／マグナス／ベトラマ／竜鷲旋回／マグダイン

◆防御力は低いが、魔法威力と魔法防御力のパラメータが熟練度アップのたびに上がっていく。

マルドゥーク Marduk

LV.34

Elemental/Weakboson
ザン系を吸収するが物理魔法に弱い

バビロニアのエア神の息子であり、名前の意味は「太陽の雄の牛」。メソポタミアの魔物の母ティアマトを打ち倒し、新しい秩序をもって世界に君臨した。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

アギラオ／バルザック／マハラギオン／ヒートウェイブ／テトラカーン

◆防御力と運のパラメータが上昇しやすい。熟練度が高くなればなるほど、成長率はアップしていく。

アガートラーム Airget Lamh

LV.12

Elemental/Terra
マグナ系を反射するが物理魔法に弱い

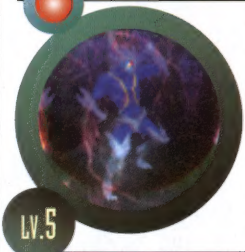
ケルト神話に登場するヌァザの別名で、この名は"銀の腕"を意味する。神々の王であり、クラウ・ソラスという輝く剣を持って邪眼バロールの軍勢と戦った。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マグナ／パララマ／ドルミナー／マハマグナス／一文字斬

◆初期状態の防御力はかなり低いが、成長すれば力のパラメータと共にアップする。欠点は技の低さ。

セイメンコンゴウ Seimen-Kongo



LV.5

Elemental/Sign
ガル系を反射するが物理魔法に弱い

青面金剛。古神道、儒教、仏教から派生した庚申のこと。日光東照宮で有名な「見ざる聞かざる言わざる」の三猿は、青面金剛の従者である。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ガル／ディライト／マカジャマ／プリンパ／マハガール／スピンキック

◆熟練度4までのあいだ、魔法防御力を中心に全体の能力パラメータが上昇。以降の成長はあまり望めない。

BOY'S SPECIAL PERSONA

Strength 力

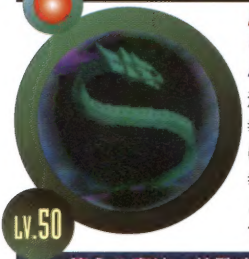
男性キャラクター全員とゆきのさんが最高の相性を持つペルソナ。すべてのキャラクターが使いこなすことができる。攻撃、回復、補助系の魔法と得意技を所持しており、能力的にもサポート役に適している。

BOY'S SPECIAL PERSONA

Moon 月

男性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。DarK＝闇に属するこのペルソナは、神経系に異常を引き起こす攻撃を得意としている。男の精気を食らう夢魔だけあって、女性キャラクターは誰も装備できない。

オトヒメ Otohime



Holylight/Aqua
物理攻撃に強いが魔法に弱い

海神の大綿津見神の娘。山幸彦と結婚し、3年間幸せに暮らした。出産の際、山幸彦に子どもを産んでいるところを見られ、本来の姿である八尋鰐と化した。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

キャンディボイス／シシリディ／水の壁／タルカジャ／柔の波

◆上昇しやすいのは防御力と運のパラメータ。その他の能力はほとんど成長しないと考えたほうがよいだろう。

リリム Lilim

Evildark/Nerve
魔法を吸収するが物理攻撃に弱い

グノーシス派におけるアダムの最初の妻リリスから産まれた悪魔。リリスが夢魔の代表格であるように、リリムもまた男性の夢の中に現れ、精気を吸い取る。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ボイズマ／スランパ／毒針／ムド／キャンディボイス／シシリッカ

◆熟練度4までのあいだすべての能力パラメータが上がる。魔法威力だけが最後まで平均的に上昇していく。

※World（世界）についてはP-11を参照。

セントエルミン学園の由来と校章の意味

学校創立は1964年。ミッション系の学校としては中程度のレベルである。自由な校風で知られている

校名は聖なる白テンという意味。HERMELINはドイツ語であるが、エルミンという読みからすると、フランス語のERMINE(これもテンである)も入っているだろう。校章の中央に白テンがおり、これは純潔、無垢を表すとともに、キリスト教において人間の堕落の原因たる蛇を食い殺す存在としての意味もある。また、中央上部のAとΩ、XとPは、前者は「始まりと終わり」を、後者はギリシアで「良いこと」を意味する。

学校の中庭には校舎建設中に発掘された比麗文石が置かれており、異常磁気を発する巨石として、近隣からも注目されている。

PERSONA'S CHARACTERS

「病院とは随分待たせるものだな。**時は金**なり、ということを知らんらしい」
「絶対に原因を突き止める。俺には**できないことなどない**はずなんだからな！」
「…僕だって、山岡を置いて行きたかぁない！」
「フッ…『青春の辞書に失敗の言葉無し』。**青臭い**先人の言葉だが、信じてみるか？」

NANJOH KUN

南条くんこと南条圭

眼鏡の奥に光る冷徹な目。尊大で人を見下すような言葉遣い。あだ名につけられた「くん」。現代の高校生とは少々異なるタイプの彼は、クラスメイトから一歩離れたところを歩いてきた。名家に生まれ、その跡継ぎである彼は幼い頃から欲しい物はなんでも与えられてきた。だが、両親は仕事に忙しく、彼のことをあまりかまってくれなかったことが彼の性格に影をつけている。

南条くんという男の子

家が裕福で言葉遣いが皮肉屋で尊大とあれば、クラスで疎まれる存在になるのも道理である。しかし彼とて高校生。ときどき尊大さが行きすぎて、すっとんきょうな言葉になってしまうこともある。そこがクラスの中で完全に孤立しない理由だろう。

物はあっても両親の愛を存分に受けずに育ってきた彼にとって、執事の山岡は特別な存在である。幼い頃から山岡にかわいがられたことが、彼の人格形成に大きな影響を与えた。山岡の包容力がなかったら、今頃はただの冷酷な少年だっただろう。だが山岡に育てられたこと自体が、彼の弱点でもある。もし山岡を失ってしまったら……。

自信に裏打ちされた未来への展望。彼には失敗しても取り返せるだけの基盤がある。やがていつの日にかやってくる、独立と別離のとき、彼はどのように変化するのだろうか。真の自信を身につけるのか、それとも打ちひしがれてたたずむのか……。

南条くんの行動能力

自信は健全な肉体に宿る…のかどうかわからないが、彼を支える要素として体力がある。頭でっかちでない分、打ちのめされるときが来ても、元気を取り戻すことは容易だろう。腕っ節と素早さはまずまずだ。その反面、戦闘時の運は高くないようだ。またグローバルな視点で周囲を見まわすことを教育されたせいか、細かいテクニックはあまり彼向きではない。

南条くんとペルソナの相性

圧倒的な自信から導きだされるのはHierophant「法皇」のタロット。人々の上に立ち君臨する力を持つ

常に冷静さを失わず、正道な言葉で次なる道を模索する彼には、Hierophant「法皇」こそふさわしい。法皇とは、伝統的で社会の行動規範を示し、絶対的な権力を持ち得ている。しかし逆に考えれば、それは一定化されており、無軌道な行動を慎み、冒険心に欠け、自分を受け入れない存在を真っ向から否定する危険性を持つ性格であることも忘れてはならない。まことに彼の性格のとおりであり、相性が良いのもうなずけるというものだ。また、男性的な力Strength「力」やマイナスの想像を意味するMoon「月」、全体を象徴するWorld「世界」とも相性が良いが、これらは男性のキャラクターに共通するタロットである。

ONLY SPECIAL PERSONA

Hierophant 法皇

南条くんのみが最高の相性を持つペルソナ。いわゆる鬼神と呼ばれる神々が、この種族に属している。攻撃や補助系の魔法と得意技を所持しており、すべての能力のバランスが取れた安定したペルソナである。

オーマ Ogma

Lv.25

Holylight/Aqua
ブフ系を吸収するがややアギ系に弱い

ケルト神話にある勇猛な戦士の神。神々の父ダグザの弟で、アガートラームの片腕として戦場で活躍した。ドルイドの使うオガム文字を発明したのもオーマである。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ヒートウェイブ／スクンダ／デクンダ／止揚の紅

◆力と技のパラメータ以外の能力はほとんど上がらない。早さのパラメータが初期状態から低いのが欠点。

トール Thor

Lv.52

Holylight/Photon
ジオ系を吸収するがややフレイ、メギドに弱い

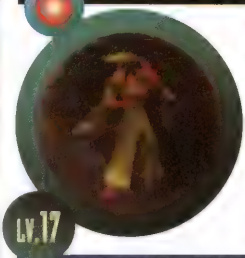
北欧神話の雷神。手には巨大なハンマー・ミョルニルを持ち、すべてを打ち壊す。ラグナロクではヨルムンガンドと相打ちになり、両者とも消えていったという。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マハジオンガ／テトラジャ／ジオダイン／天鷲地爆断

◆熟練度アップと共に力、防御力、魔法威力、魔法防御力のパラメータが均等に上がっていく。

ショウキ Shoki



Lv.17

Holylight/Exorcigm
魔法にやや強い

唐の玄宗皇帝にまとわりついた悪鬼を喰い殺した鬼で、転じて悪霊を払う神として崇められている。日本では五月人形の髭面と剣を持った姿で有名な神である。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

タルンダ／極楽往生破／パララアイズ／ラクンダ

◆成長と共に、防御力と魔法防御力のパラメータがアップしていく。他の能力の上昇率は総じて低い。

タケミカヅチ Take-Mikaduchi

Lv.39

Holylight/Photon
ジオ系を吸収するがややフレイ、メギドに弱い

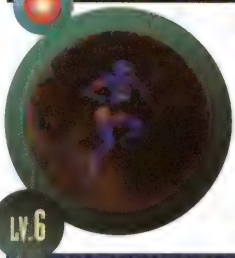
ヒノカグツチの血から生まれた雷神にして軍神。アメノトリフネを自在に操り、日本各地を平定していった。国譲り神話ではタケミナカタとの力比べに勝ったとされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

散雷撃／デカジャ／ハマオン／狼牙天誅斬り

◆初期パラメータは全体的に安定している。熟練度が上がるたびに力と防御力のパラメータがアップする。

アイゼンミョウオウ Aizen-Myo-o



Lv.6

Holylight/Awake
魔法に強いが物理攻撃に弱い

密教における愛の仏であり、人間の煩悩を仏の悟りに変える力を持つという。ローマの恋愛の神キューピッドと同じように、弓矢を引き絞っている姿で描かれる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ハンマ／キャンディボイス／スクカジャ／怒りの鉄拳／マカカジャ／永遠の白

◆熟練度４までのあいだ、すべての能力が上がる。それ以降は魔法威力以外、ほとんど成長しない。

BOY'S SPECIAL PERSONA
World 世界

男性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。すべてのキャラクターが使いこなすことができる。この種族には龍神が属している。防御力が非常に高く、威力のある攻撃魔法や得意技を所持している。

イルルヤンカシュ Illuyankas

Physical/Air
物理攻撃に強いが魔法に弱い

ヒッタイトの暴龍神。嵐の神を打ち倒したが、女神イナラシュの計略にはまり、宴席で動けなくなるまで食べさせられて、その場で嵐の神に復讐された。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

毒ガスブレス／グライバ／ウィルス噛み付き／ボーンクラッシュ／メギドラ

◆力と魔法威力のパラメータが上がりやすい。はじめから防御力が高いので、成長すればかなり強いペルソナに。

ムチャリンダ Muchalinda

Physical/Sign
物理攻撃に強いが魔法に弱い

仏陀が悟りを開いた菩提樹の根元に住んでいた大蛇の精霊。嵐に気づかず瞑想していた仏陀にとぐろを巻き、喉を広げて傘にして嵐を防いだといわれる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ジオンガ／フレイダイン／水晶の壁／光の裁き／マハグラダイン

◆熟練度7～8のあいだに、すべての能力パラメータが大きく上昇。魔法威力と魔法防御力が上がりやすい。

ケツアルカトル Quetzalcoatl

Physical/Grewon
物理攻撃に強いが魔法に弱い

アステカの全能神で、羽毛を持った蛇の姿として描かれる。アステカの人々にトウモロコシの栽培方法や時間の測り方を教えたとされ、特別な神として崇められた。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マヒ噛み付き／フレイ／止揚の紅／マハザンマ

◆防御力と魔法防御力のパラメータが上がりやすい。が、その他の初期能力値が全体的に低いのが難点。

BOY'S SPECIAL PERSONA
Death 死神

ここで紹介しているキャラクターで、このペルソナと最高の相性を持つ者はいない。マキだけが唯一使いこなすことができる。完全に闇に属するこのペルソナは、敵を確実に死に到らしめる攻撃を得意としている。

アンクウ Ankuu

Evildark/Curse
精霊魔法が効かない

フランスに伝わる死神。つば広帽をかぶった骸骨で、手には大鎌を持っており、馬車に乗って現れる。この死神を見たら、近いうちに誰かが死ぬとされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

バイエイハ／デカバー／ドロイド／デスティカ／天驚地爆断

◆熟練度4までのあいだに、魔法防御力を中心に全体のパラメータが上がる。その後は魔法威力のみ成長する。

※Strength（力）、Moon（月）についてはP-7を参照。

PERSONA'S ACTERS

MARK

マーク
こと
稲葉正男

「ココ…園村の**におい**がすんな…。
園村、必ず見つけてやるかんな」
「うっせー!! こういうのをなぁ、
灯台波高しっつーんだよ!」
「へへへ。
コイツはスプレーで描いたんだ。
グラフィティ・アートつってな、オレの
ソウルのシャウトなワケよ」
「てんめぇ、
そりやどういうこった!」

入院していた園村麻希のことをもっとも心配していた少年。そんな彼は、現代日本のどこにでもいるごくごく普通の高校生だ。あまりきれいじゃない言葉遣いに、ちょっとだらしない恰好だけど、この時期の少年にありがちな、母親への無意味な反抗の証し。誰よりも麻希のことを心配する真摯な態度は、ちょっとエキセントリックだけど、彼の一面がおのずと浮かび上がる。

マークという男の子

彼の家はクリーニング店を経営している。両親とも働いているが、そのために母親は人一倍彼のことを気遣い、やさしく接してきた。多感な時期を迎えて、母の態度に疎ましさを感じ、反抗する態度をとっている。それが甘えの裏返しだと気づかずに。

ちゃらんぽらんのように見えるが、実は芸術家肌の一点集中型。仲間たちと描いた廃工場のグラフィティ·アート（グラフィティは落書きのこと）はなかなか見事だし、なによりマキに対する執着心がすごい。母とは違うはかなげなタイプに弱いのだろうか。匂いまでインプットされているところをみると、彼の集中力の凄味を感じさせる。行き過ぎがセーブできないのは、彼がまだ若いせいもあろう。

結局、彼は戸惑っているのだろう。母親に反抗してみたものの、その先どうしたらいいのかわからなくて、迷子のようになっている。答えを出せるのは、マキだけかもしれない。

マークとペルソナの相性

芸術家型の性格でも、どちらかというと腕っ節が強いほう。テクニカルな武器を持ってどうこうというタイプではないが、とりあえずぶん殴るのが彼の戦い方だ。体形からするとすばしっこそうな印象があるが、どちらかというと、力と力の比べ合いに向く傾向にある。小細工なしで戦わせたい。意外なほど運が高いのは、もって産まれたものとしかいいようがない。

マークとペルソナの相性

彼の衝動は、タロットでいうところのChariot「戦車」である。常に正位置と逆位置を行ったり来たりしている

Chariotのタロットの正位置の意味には、自分自身の力による成功という意味がある。しかし逆位置になると、圧倒的な力や自己中心的な人格を意味するようになる。すなわち、人の力はその使いどころによってプラスにもマイナスにも転じるということだ。現在のマークの精神状態と同じと考えてもよいだろう。戦車のペルソナは破壊神。破壊の後に創世を生み出すことができるかどうかは、彼自身の自我がどのように成長するかによるのだろう。その鍵を握るのは、やはりマキをおいてあるまい。Strength「力」、Moon「月」、World「世界」との相性が良いのは、他の男性キャラクターと同じである。

ONLY SPECIAL PERSONA

Chariot 戦車

マークのみが最高の相性を持つペルソナ。戦いを象徴するペルソナだけあって、その破壊力はかなり高い。魔法よりも物理的な攻撃を得意としている。防御力は少々低めなので、体力の少ないキャラクターには向かない。

ゴズテンノウ Gozu-Ten-no

LV.18

Physical/Grewon
フレイ、メギドを反射するが精霊魔法に弱い

牛頭天王。京都の八坂神社の祭神で、祇園精舎の守護神。全国的に疫神として崇められ、各地にさまざまな伝承が残っている。薬師如来と同一視されることもある。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

押し潰し／毒針／メギド／雷霆瞰／メギドラ

◆熟練度アップと共に、力と魔法威力のパラメータが上昇していく。防御系、特に魔法防御が低いのが欠点。

セイテンタイセイ Seiten-Taisei

LV.48

Physical/Terra
マグナ系を吸収するが精霊魔法に弱い

『西遊記』の主人公孫悟空のこと。もとは16世紀の小説のキャラクターにすぎないが、大人気を得て庶民の間で悪霊を払う神として崇められるようになった。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

回天撃／マハグライ／メギドラ／滅殺袖箭

◆力、技、早さ、魔法防御力のパラメータが均等に上昇する。ただし、それ以外の能力はほとんど成長しない。

オグン Ogoun

LV.5

Physical/Graviton
グライ系を反射するが精霊魔法に弱い

ハイチのブードゥー教の英雄で、愛の女神エルズリーの夫。ナイジェリアの鋼鉄の神にも同名のオグンがおり、深く関連している。さまざまなオグンがいるとされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

体当たり／怒涛の連打／グライ／マハグライ／マハジオ

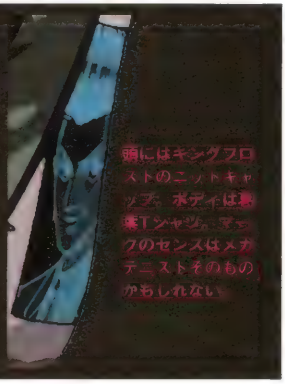
◆熟練度4までのあいだ、すべての能力パラメータがアップする。特に魔法防御力が上がりやすい。

※Strength（力）、Moon（月）についてはP-7、World（世界）についてはP-11を参照。

マークのTシャツは最新の柄か？

こんなところに隠されていた「真・女神転生」シリーズの重要キャラクター、私立探偵のアイツ

まずはマークが着ているTシャツにご注目。反転した線画で描かれているため、はっきりとは見えにくいが、拡大したのが右の写真。この顔つきは1995年冬、電撃と登場した「デビルサマナー」のメインキャラクター、葛葉キョウジその人に他ならない。しかもこの葛葉、どうやら1回死んだ後、プレイヤーの魂が乗りうつった際の姿のようだ。「デビルサマナー」と「ペルソナ」にはストーリー上で直接の関係はないが、どこかしらでリンクしていることがこれで証明された。なお、このTシャツは市販されているのか、それともマークが自分でプリントしたのかは不明。マークのことだから、自作してもおかしくないのだが。



頭にはキングフロストのニットキャップ、ボディは葛葉Tシャツ、マークのセンスはメガテニストそのものかもしれない。

PERSONA'S CHARACTERS

「倒れたなんていうから、心配したじゃないの！」

「コラ稲葉！少しは反省しなさい！」

「体育祭まであと1ヶ月なのに全然用意できてないし、もう今年の体育祭、中止にするかァ？」

SAEKO TAKAMI

高見沙子

きっぷのよさで人気を集めている高見先生は、年齢が若いせいもあって、姉御分のような存在である。あのゆきのさんも高見先生には一目置いている。意志の強さがそう思わせるのだろうが、そんな人はえてして事件に巻きこまれるものである。彼女もまた……。

最初のうちはただの飾りのようなキャラクターだが、やがて…。

PERSONA'S CHARACTERS

BROWN

ブラウン
こと
上杉秀彦

「すっげえー！　おれ様はやっぱり
正義のヒーローだったんだぁ！
いや、やっぱ子供の頃からおれ様って、
どっか違うと思ってたんだよなぁー！」
「カッコ良さとギャグのセンスを兼ね備えた、**超ベリグ**な男前！ライバルはZMAPの仲井君！」
「神取め！　**洗脳なんて、させんのう！**
なんつって」
「自分を超えるためさ！もう、ウソついたり、しっぽ巻くのはコリゴリなんだ！」**「ダーっはっはっは！」**

メンバー中ナンバーワンのお調子者ブラウン。人間と会話するときでも、悪魔と話すときでもペースはまったく変わらない。口から先に産まれてきたというのは、彼のためにある言葉だ。世渡りのうまさは誰にも負けないが、そうなるまでにはしかるべき原因があったからに他ならない。無理してでも調子よく見せないと、現実に押し潰される。外見と内面のギャップの大きさは、彼が歩んできた人生に由来している。

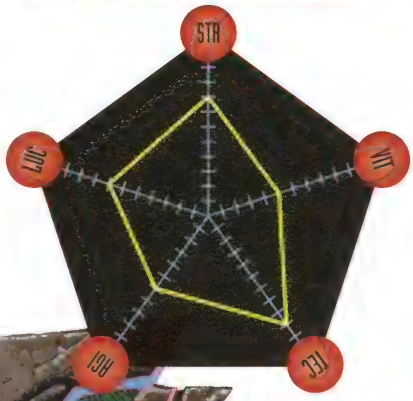
ブラウンという男の子

彼の調子のよさは校内でも有名だ。いつ、どんなときでも軽口をたたき、常に目立とうとしている。しかし意気地に欠ける面もある。長いものには巻かれろが彼の基本スタンスであり、その態度は一貫して変わらない。しかしそこには悲しいまでの努力が見えてしまうのもまた事実だ。

調子のよさ、世渡りのうまさは、逆に考えれば自分をガードするためのもっとも適確な手段でもある。人に「そう思わせて」しまえば、無理矢理自分のペースに引きこんでしまうことができる。ただし、そこに気がつくまでに、彼の内面でしかるべき葛藤と相克があったことは言うまでもない。

そうした葛藤は永遠に抱えていけるものではない。いずれ、何らかの形で克服せねばならぬものだ。南条くんはブラウンにペルソナが発現したことをいぶかしがったが、それはブラウンが巧妙に内面をガードしてきたことの証左でもある。

ブラウンの行動能力



本作における各キャラクターの能力は、日常生活上で発揮されるものではなく、異変に巻きこまれている現況から導きだされている。その意味でブラウンの技術が高いのは興味深い。すなわち、彼の心性における技術力を表現しているからだ。彼の葛藤が生み出した副産物なのだろう。反面、肉体的には打たれ弱いが、かさに着たときの腕力はなかなかのレベルにあるといえよう。

ブラウンとペルソナの相性

葛藤の痕跡を宿すブラウンの内面には、Justice「正義」のタロットが似合う。正の意味でも、負の意味でも……

ブラウンにとって、彼のペルソナの相性であるJusticeのタロットには、良心の声と無意識の衝動がぶつかり合ってバランスを取ろうとする意味がある。それは隠されてきた自分の内面にひとつの区切りをつけ、新たに正しい道を歩もうとする決意の表明でもある。しかし、その正義がどのように振りかざされるかによって、道はプラスにもマイナス方向にも伸びていく。また、彼にはHangeman「吊るされた男」のタロットも良い相性となっている。これは環境への適応能力と、その能力で得られる平穏を意味する。Hangedmanである自分を、正義によって新しい方向へ導こうとする、こんなところにもブラウンの苦悩が見てとれるのだ。

ONLY SPECIAL PERSONA

Justice 正義

ブラウンのみが最高の相性を持つペルソナ。攻撃系の魔法と得意技を所持している上に、動きがかなり素早いので敵の攻撃を受けにくい。きめ細やかな性質を持つブラウンにうってつけのペルソナであるといえる。

モーリアン Morrian

Physical/Air
ガル系を吸収するが精霊魔法に弱い

ケルトの戦いの女神で、残虐な戦いを好む魔女でもある。クーフーリンに愛を捧げたが受け入れてもらえず、死の呪いをかけた。モルガン·ル·フェイのモデル。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

羽ばたき／ザンダイン／マハザンダイン／灼熱車駕

◆熟練度が上がるたびに力、技、早さ、魔法防御力のパラメータが均等に上昇する。その他の能力は成長しない。

ウルスラグナ Uruthraguna

Physical/Graviton
グライ系を反射するが精霊魔法に弱い

ペルシアの最高神アフラ·マスダの息子ミトラに仕えていた凶暴な猪で、ミトラの最大の武器である。鋭い牙をもってすべてのものを一撃で破壊してしまう。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

グライバ／雷霆瞰／マハジオ／マハグライ／永遠の白

◆力と技のパラメータが上がりやすい。もともと技の数値は高いので、成長すれば一発必中の攻撃が可能になる。

マッハ Mach

Physical/Air
ガル系を吸収するが精霊魔法に弱い

モーリアンと同じケルトの戦いの女神で、バイヴ·カハを加えて3神とされる。真っ赤な姿の鳥として描かれ、無慈悲な殺戮者であると同時に豊穣神でもある。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ザンマ／毒針／地の烈風／マハザンマ／ザンダイン

◆早さと運のパラメータが上がりやすい。ぜひとも成長させて、必ず先制攻撃を仕掛けるペルソナに育てたい。

トリグラフ Triglav

Physical/Photon
ザン系を反射するが精霊魔法に弱い

西スラヴ地方に伝わる軍神で、この地域の主神格にあたる神である。名前は「3つの頭」を意味し、実際に3面の神として描かれる。黒い馬に乗っている。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

二段突き／ジオ／マハジオ／極楽落／マハザン

◆力と防御力のパラメータが上がりやすいので、最終的にはすべての能力のバランスがとれたペルソナになる。

ONLY SPECIAL PERSONA

Hangedman 吊された男

ブラウンとアヤセのみが最高の相性を持つペルソナ。南条くんだけは使いこなすことができない。この種族に属するのは、光の世界から追放された堕天使。運の能力が高いのは天使だった頃の名残りなのだろうか。

バルバトス Barbatos

Evildark/Awake
魔法を反射するが槍の攻撃に弱い

ソロモン72柱の魔神の1体で、30の軍団を率いる堕天した力天使。狩人の姿で召喚され、過去や未来の知識を授けるという。すべての生き物の鳴き声を理解している。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

パラライズ／ルナトラップ／ティンクルパンチ／プリンパ／ドロンパ／マハエイハ

◆熟練度6～7のあいだ、すべての能力パラメータが大幅に上昇。魔法威力と魔法防御力が上がりやすい。

IRREGULAR PERSONA

Tower 塔

最高の相性を持つ者は誰もいない。男性のキャラクターだけが使いこなすことのできるペルソナだ。闇に属するこのペルソナは、すべての能力が水準より高く、神経系に異常を引き起こす攻撃を得意としている。

IRREGULAR PERSONA

Devil 悪魔

最高の相性を持つ者は誰もいない。が、すべてのキャラクターがこのペルソナを使いこなすことができる。北欧神話で悪神とされる神が、この種族に属している。己や仲間たちの能力を高める魔法を所持している。

アマツミカボシ Amatsu-Mikaboshi

Evildark/Nerve
物理攻撃があまり効かない

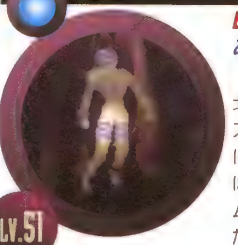
その名の通り天津神の出だが悪神とされ、タケミカヅチ、フツヌシの力をもってしても滅ぼすことができず、独立を貫き通した。星の神とされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ドルミナー／マハムド／デライト／マカジャマ／デカバー／曳光倶利伽羅瞰

◆防御力と魔法防御力のパラメータが上がりやすい。成長すれば、反属性の攻撃を除いてはほぼ無敵状態になる。

ロキ Loki



Evildark/Nerve
あらゆる攻撃に強い

北欧神話におけるトリックスター。アース神族の神々に歯向かい、ラグナロクでは息子のフェンリル、ヨルムンガンドらと組んで戦った。破滅の張本人である。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

バイエイハ／ウルバーン／マリンカリン／バインドボイス／マドール／怒りの鉄拳

◆防御力と運のパラメータが上がりやすい。熟練度が高くなればなるほど、成長率がアップしていく。

※Strength（力）、Moon（月）についてはP-7、World（世界）についてはP-11を参照。

PERSONA'S CHARACTERS

MAKI

マキ
こと
園村麻希

「ひょっとしても何も、どう見ても
みんなのアイドル、
園村麻希ちゃんじゃないの」
「わたし、この街が**好き!** みんなの事が
好き! 自分のことが**好き!**」
「やれる! やれるよ! 悪魔があふれた原因をやっつけて、
わたしたちの街を取り戻そ**ね!**」

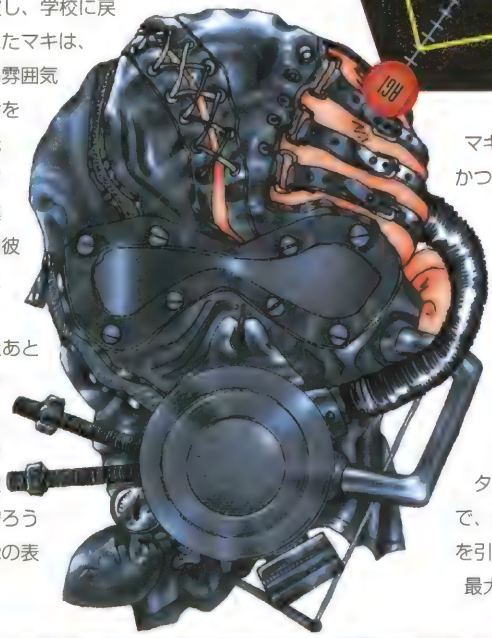
人は大病に倒れると弱気になる。それが若い時期のことならなおさらだ。小さい頃から病気がちで、高校に入ってからも満足に登校することができないとなれば、その気持ちはいかばかりだろうか。マキはそんな自分の境遇を呪い、退院できる日を夢見ている。そしてクラスメイトたちの前に現れた彼女は、病院でうつむいていた弱々しげな彼女とはまったくの別人だった。

マキという女の子

本来は明るく快活な性格で、学校でも人気者だった。しかし長い入院は人の心をすさませる。友人たちはみな心配してくれるのだが、応えることができないもどかしさに苛まされ、未来は暗く変色していく。最近では体調がよくなって退院が近いとはいえ、心の中にトラウマとして残るのは致し方のないことだろう。

病院での異変を突破し、学校に戻った仲間たちの前に現れたマキは、入院していたときの暗い雰囲気が抜けていた。何が彼女を変えたのか、という次元ではない。まったくの別人格かと思えるほどの違いである。それはまるで彼女がもっとも望んでいた姿のように……。

仲間たちと出会ったあとのマキは、自分の世界を破壊しようとする存在に向かって、激しい敵意を燃やす。それは自分が確かに生きている世界を守ろうとする、強烈な防衛本能の表れなのだろう。



マキの行動能力

マキが得意とする武器は弓だ。かつて弓を引く女性の美しさに魅かれた経験があるのかもしれない。その記憶が噴出したのなら、弓使いになったことも理解できよう。だが運動能力自体は高くなく、弓とペルソナの特性を鑑みると後衛でバックアップに回るのがベターだ。素早さと運が高いので、直接戦闘よりペルソナの力を引き出すことが彼女の能力を最大限に活かす方法であろう。

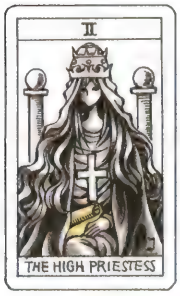
マキとペルソナの相性

Priestess「女教皇」には顕現と無意識の二元性が象徴として隠されている。マキを表わすにはこれ以上ない

病院で苦しんでいた彼女と、学校に突然現れてやけに元気に振る舞う彼女。まったく別の人格であったとしても、マキはマキでしかなく、けっしてニセ者でも何でもない。表出したのはひとつの人格の裏表にすぎず、その極端な例にすぎないのだ。これはPriestessのタロットそのままと言ってよい。そして二元性は安定な均衡に向かい、表層と内面の理想的な結合によって問題を解決する力となる。何とも深い意味を感じさせるではないか。Star「星」、Sun「太陽」、Hermit「隠者」、Temperence「節制」の中のアヌビスとは特に相性が良い。これは女性キャラクター全員に共通の要素であることをおぼえておかれたい。

ONLY SPECIAL PERSONA

Priestess 女教皇



マキのみが最高の相性を持つペルソナ。主に女神が属しているこのペルソナは、魔力系の能力が高く、癒しの魔法を多数所持している。攻撃系の得意技も多少は持ち合わせているが、決して戦闘向きではない。

ラクシュミ Laksumi

Holylight/Bless
やや魔法に強い

インドで現在も高い人気がある幸運の女神。ヴィシュヌの妻であり、比類ないほど美しい。神々とアスラが乳海を撹拌したときの泡から生まれた。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ハッピーダンス／シシリディ／水の壁／サマリカーム／炎の壁／リカームドラ

◆熟練度が上がるたびに技、早さ、運、魔法威力のパラメータが上昇する。その他の能力はほとんど変化しない。

ウシャス Usasu

Holylight/Ignis
アギ系を吸収するがブフ系にやや弱い

バラモン教の聖典リグ・ヴェーダの中にある暁の女神。美しく輝く女性の姿で描かれ、太陽神スーリヤは恋人、夜の神ラートリーは姉妹の関係にある。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ポズムディ／パトラ／刹那五月雨撃／ディアラハン／止揚の紅

◆魔法威力と魔法防御力のパラメータが上がりやすい。回復専用ペルソナとして魔法威力を上げておきたい。

テンセンニャンニャン Tensen-Nyannyan

Holylight/Exorcigm
魔法にやや強い

天仙娘々。河北地方で崇められている女神で、泰山の神東岳大帝の娘だとされる。出世、恋愛、豊穣など、人の幸福に関して全般的に願いをかなえる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

九十九針／メディラマ／パララディ／ヒートウェイブ／サマリカーム

◆力と技のパラメータが上昇する。特殊物理攻撃を持っているので、成長すれば攻撃兼回復のペルソナに。

ハトホル Hathor

Holylight/Exorcigm
魔法にやや強い

エジプトの雌牛の女神。豊穣のシンボルであり、美や愛、結婚の守護神である。のちに戦いの女神セクメトが吸収され、ハトホルの怒りの化身となった。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

パトラ／シシリディ／愛のムチ／アルサンガ／メディラマ／ヘルズアイズ

◆ウシャス同様、魔法系の能力パラメータが上がる。中盤での回復専用ペルソナとして育てたい。

サティー Sati

Holylight/Ignis
アギ系を吸収するがブフ系にやや弱い

シヴァの最初の妻。しかし実父とシヴァの仲の悪さを悲しみ、火の中に身を投げて死んだ。そしてパールヴァティに生まれ変わって、再びシヴァと結婚した。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

炎の壁／ディア／ディアラマ／リカーム／終焉の青

◆防御力と運のパラメータが上がりやすい。が、早さの能力値が低く、ほとんど成長しないのが欠点。

アメノウズメ Ameno-Uzume

Lv.11

Holylight/Bless
魔法にやや強い

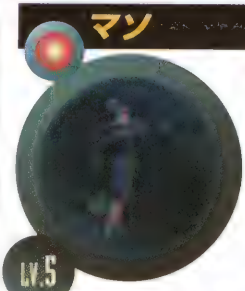
記紀神話中のストリッパー。芸能と踊りの女神である。アマテラスが天の岩戸に引き篭った際、アメノウズメの踊りに誘われて外に引き出されたのは有名な逸話。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

メディア／パッピーダンス／アギ／パララディ／ディアラマ／セクシーダンス

◆初期段階では低めの早さと運のパラメータが上がっていくので、ターンのはじめに回復魔法が使えるようになる。

マソ Maso



Lv.5

Holylight/Aqua
ブフ系を吸収するがややアギ系に弱い

媽祖。中国の福建省に起源を持つ航海の女神。華僑がアジアに進出するにつれて広がっていった信仰で、本国だけでなく台湾やマレーシアでも崇められている。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ブフ／ディア／ポズムディ／連続撃ち／リフトマ／柔の波

◆熟練度４までのあいだ、魔法防御力を中心に全体のパラメータが上昇。その後は魔法威力のみ成長する。

GIRL'S SPECIAL PERSONA

Temperence 節制

女性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。男性キャラクターも使いこなすことができる。攻撃系の得意技と、回復系の魔法を所持している。技の能力が優れているので、命中率はかなり高いだろう。

GIRL'S SPECIAL PERSONA

Star 星

女性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。男性キャラクターは誰も装備できない。この種族には２つの顔を持つ神が属している。威力の高い攻撃魔法と得意技を所持しており、魔力系の能力が優れている。

アヌビス Anubis

Lv.32

Physical/Sign
体当たりなどが効かないがムチの攻撃に弱い

ジャッカルの顔をしたエジプトの冥界の神。右手に持つ秤で死者の心臓の重さを量り、裁きを下す。悪人の魂はワニの姿の神アーマーンが食べてしまう。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ドラムロールパンチ／アルサンガ／闇の審判／リカームドラ

◆技の初期値がずば抜けて高い。防御系のパラメータが上がっていくので、成長すればかなり使えるペルソナに。

ヤヌス Janus

Lv.22

Elemental/Terra
マグ系を吸収するがザン系に弱い

ローマ神話の古い神で、２つの顔を持つ門の守護神。未来を見る若者の顔と、過去を振り返る老人の顔がある。ローマにはヤヌスを奉る神殿が多数あったという。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マグナ／スピンキック／永遠の白／不滅の黒／マハガルーラ／マハラギオン

◆技と早さのパラメータが上がりやすい。もともと素早いペルソナなので、育てれば中盤の展開が楽になる。

※Hermit（隠者）についてはP-27、Sun（太陽）についてはP-31を参照。

PERSONA'S CHARACTERS

「こんな体験ができるなんて…。私、嬉しいですわ」
「…信じられませんわ。Unbelievable!」
「この奥には、きっとたくさんのDemonがいるのね。ウフフ…素敵ですわ!」「どんなDemonが出たって、私たちで解決すればいいんですもの」大丈夫!
Yes! We can do it!」

ELLIE

エリーこと
桐島
恵理子

中学生までをアメリカで過ごした彼女は、クォーターならではの美貌と言葉遣いで校内の人気者だ。いついかなる場合でもポジティブシンキングで、自分の力を信じきる姿勢は一貫している。それはまた、アメリカと日本のあいだに横たわる、習慣の違いという大きな溝を超えようとする彼女の努力の証しなのかもしれない。

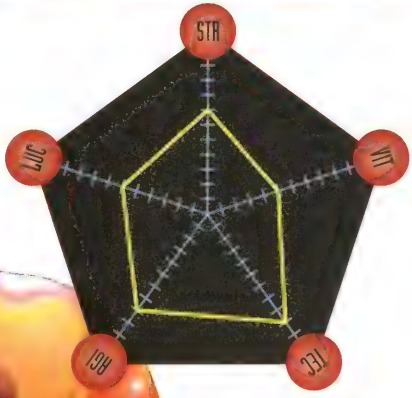
エリーという女の子

茶色がかったロングの髪、切れ長の目。外見は典型的な日本風でありながら、クォーターのエッセンスが加わった強烈な美人である。言葉遣いはクォーターだからというより、アメリカにいた期間が長かったせいで、横文字言葉はきれいな英語で発音される。これまた典型的なバイリンギャル。

好奇心は特にオカルト方面に旺盛で、ブラウンが持ちかけたペルソナ様遊びにもすぐに乗る。この趣味がどこで培われたのかはわからないが、日本の学校社会では共通の話題として仲間と打ち解けやすい。

異変後も物怖じせず、逆にそんな経験をうれしがる前向きの思考。何事も自分の力で解決できると考えるところは、いかにもアメリカナイズされている。それは日本の閉鎖的な社会の中で生きていかなくてはならない彼女なりの、精一杯のスタンスなのだろう。

エリーの行動能力



病院に現れた彼女はレイピアを持って戦闘に加わる。なるほど剣の扱いには慣れているというだけはある。技術面ではどんな男性キャラクターもかなわない。攻撃力もまずまずで、女性キャラクターにしては前衛向きだ。反面、体力的にはやはり女の子。ちょっとひ弱い面もあるので、後衛からきちんと回復し援護してあげないといけない。

エリーとペルソナの相性

Lovers「恋人たち」からJudgment「審判」へ。
エリーの選択は複雑な過程を経て完成へと向かう

エリーだけが特別に相性の良いペルソナはJudgmentである。このタロットは変革に満ちた進行さが、やがて成就することを示唆する。帰国子女という大きなビハインドを乗り越えた彼女だが、それは新たなる目覚めとともに花開こうとしている。ただしここで考えたいのがLoversのタロットである。Loversには選択の時という意味があり、正位置の場合はその選択が正しかったことを意味する。すなわちLoversで行われた選択が、Judgementを経て完成しようとしているのではないか。Loversは女性キャラクター全員に共通して特別に相性が良いが、エリーの場合、さらにもう一歩深い意味があるようだ。

ONLY SPECIAL PERSONA

Lovers 恋人たち

女性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。男性キャラクターも使いこなすことができる。この種族には愛らしい妖精が属している。魔法や得意技は多数所持しているが、その能力はあまり高くはない。

ジャックフロスト Jack-o'Frost

Elemental/Aqua
ブフ系を反射するが物理魔法に弱い

ご存じアトラスのシンボルキャラクター。冬に現れる雪だるまの姿の霜の精。イタズラが大好きで、近くを通りかかった人を凍らせて遊ぶ。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ブフ／ハピルマ／ディスペルタンゴ／マハブフ／スウィートトラップ／アイスブレス

◆熟練度４までのあいだに、魔法防御力を中心に全体のパラメータが上昇。それ以降、魔法威力のみ成長する。

ジャックランタン Jack-o'Lantern

Elemental/Ignis
アギ系を反射するが物理魔法に弱い

イギリスのコーンウォール地方に現れる狐火。アメリカのハロウィンのお化けでもある。さまよえる人の魂と考えられており、日本でいうところの人魂である。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

アギ／スウィートトラップ／マハラギ／不幸のフラダンス／アギラオ／ファイアブレス

◆熟練度６～７のあいだ、すべてのパラメータが大幅に上昇する。特に魔法系の能力値の成長が著しい。

ピクシー Pixie

Elemental/Air
ガル系を反射するが物理魔法に弱い

イギリスの代表的な妖精で、花や木の精霊と考えられている。旅人にちょっかいを出すのが好きで、同じ道をぐるぐる歩かされるのはピクシーのせいである。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ディア／ガル／パッピーダンス／ジオ／ティンクルパンチ／ジオンガ

◆運と魔法威力のパラメータが上がりやすい。この２つの能力だけが成長していくのはピクシーしかいない。

ONLY SPECIAL PERSONA

Judgment 審判

エリーのみが最高の相性を持つペルソナ。この種族に属するのは、聖なる白き翼を持つ者、すなわち天使である。魔力系の能力が高く、動きが素早い。攻撃と回復系の優れた魔法と得意技を所持している。

アールマティ Armati

Holylight/Bless
魔法を反射するが槍の攻撃に弱い

ゾロアスター教の最高神アフラ･マズダの神徳を示す７人の大天使(アムシャ･スプンタ)のひとりで、女神である。女性的な倫理における敬虔さや献身を表す。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

極楽落／メディアラハン／デクンダ／マハコウハ／ベトラアイズ

◆防御力と魔法防御力のパラメータが熟練度と共に上昇する。他の能力値はほとんど上がらない。

アズラエル Azrael

Holylight/Wonder
魔法が効かないが物理攻撃に弱い

イスラムにおける死の天使で4つの顔を持つ。モーゼの要請を受けたアラーに命じられたアズラエルは、人間の生きる長さを60年から70年に決めたという。

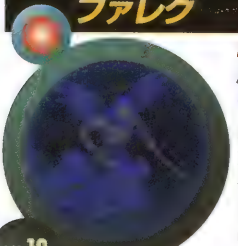
LV.36

使える魔法・特殊攻撃・特徴

羽ばたき／バイコウハ／狂乱の歌／リカームドラ／タルカジャ／闇の審判

◆力と防御力のパラメータが上がりやすい。成長すれば、優れた戦闘能力を持つペルソナになる。

ファレグ Phaleg



Holylight/Ignis
魔法が効かないが物理攻撃に弱い

月や太陽など7つの惑星を支配するオリンピアの霊の一員。このグループは天使とされることもある。その中でファレグは火星を支配するという。

LV.18

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ツインスラッシュ／タルンダ／メディラマ／テトラジャ／止揚の赤

◆魔法系の能力パラメータが上昇する。力は伸びないので、回復&攻撃補助専用として育てた方がよい。

ニケー Nike

Holylight/Bless
魔法が効かないが物理攻撃に弱い

古代ギリシアの勝利の女神。神々が巨人族と戦った際、神々に味方して勝利に貢献した。ローマでも信仰された女神だが、死に打ち勝つ象徴としての存在に変化した。

LV.7

使える魔法・特殊攻撃・特徴

コウハ／ディア／ラクカジャ／剛の波／東衝破

◆熟練度4までのあいだ、魔法防御力を中心に全体のパラメータが上昇。初期ではかなり使えるペルソナ。

GIRL'S SPECIAL PERSONA

Hermit 隠者

女性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。男性キャラクターも使いこなすことができる。聖獣が属しているこの種族は、攻撃系の魔法と得意技を所持しており、神経系の攻撃を反射する特性を持っている。

アンヴァル Aonbarr

Elemental/Ignis
体当たりなどが効かないがムチの攻撃に弱い

ケルト神話の光明神ルーの愛馬で、輝くたてがみという名を持つ。その背に跨れば、落馬することはなく、風のようにすす速く、海の上も走ることができた。

LV.25

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マハラギ／アルサンガ／マグナス／東衝破／ウィルス引っ掻き

◆熟練度4までのあいだ、すべての能力が成長する。魔法威力のパラメータだけが最後まで上がっていく。

フウタイ Futai

Elemental/Aqua
体当たりなどが効かないがムチの攻撃に弱い

中国・首陽山の山神で、人の姿でありながら虎の尾を持つという。雲を呼び雨を降らせる力があり、豊穣を呼び寄せる吉祥神として人々に崇められた。

LV.16

使える魔法・特殊攻撃・特徴

フフーラ／ガル／パニックボイス／石化引っ掻き／剛の波

◆技と早さのパラメータが上がりやすい。ステータス異常を引き起こす特技を持っているので、育つと重宝する。

PERSONA'S CHARACTERS

「なによぉ！ドケチ！みんなでアヤセバカにしてぇ！いいわよ。バ〜カ、
死んじまえ！」「…イッターイ！**モウヤダ！**
アヤセ帰る！なんでこんなメに会うワケ!?」
「…将来の夢？別に、**今が良ければいーじゃん。**
バッカじゃないの…」
「**未来のダンナ様**のため！しょーらい苦労すんの、
アヤセだもん。小ちゃくてもいいからぁ、カワイイ家つくってぇ、
コドモは男の子と女の子かな。名前はタクヤとユキにするでしょ、
そいでぇ…」

アヤセ
こと
綾瀬友香

AYASE

いまどきのジョシコーセー？　その通り。彼女の言動は頭のてっぺんからつま先まで、どこから見てもいまどきのジョシコーセー以外の何ものでもない。だからといってそれを否定することもあまり意味がない。彼女は彼女の規範にのっとって、自分の世界を構築して生きているだけなのだから。

アヤセという女の子

現代の少年少女は疎外されることを極端に嫌う。『ペルソナ』の登場人物たちにもそれは当てはまる。完全に孤立しても自分の道を邁進することができるのは、ゆきのさんぐらいだろう。アヤセは８人の中でも、孤独を特に嫌がっている。

だがそれは彼女の本質ではない。友人と仲良く、今を楽しく生きようとすることは、高い適応力と融通性の表現でもある。事実、彼女は学校の大きな穴を埋める手伝いを文句も言わずに実行している。言動からバカにされることが少なくない彼女だが、見た目の奥に秘められた意志の力は強くしたたかである。今の彼女は、ほんのちょっとだけ思考停止しているだけにすぎないのだ。

けっして未来に対するビジョンがないのではない。大それたことは考えていなくとも、ぼんやりと幸せの姿を思い描く。質は問うべき問題ではなかろう。やがて形になったとき、彼女の意志は実を結ぶことだろう。

アヤセの行動能力

意外に技術が高いところを見ると、手先は器用なのかもしれない。そうじゃなくてはムチを使いこなすことはできない。外見からはちょっと想像できないが、彼女の将来の夢を考えれば、意外に家事が得意だったりするのかも。強さはまずまずだが、体力面はあまり高くないので、回復の支援は必須である。運は誰よりも高く、特殊攻撃のダメージを回避しやすい。

アヤセとペルソナの相性

アヤセだけが相性の良いペルソナはMagician「魔術師」。意外だが、だからこそアヤセの本質が浮かび上がる

Magicianのタロットは、意志の力とその力を使って道を切り開いていくことを意味する。タロットの番号は１であり、この数字にも積極性や想像力という解釈が割り当てられている。アヤセが投げやりに生きているのではないということは、このタロットが証明してくれているといっても過言ではない。ただし逆位置になると、意志の弱さや未熟さを意味する。今はまだタロットの位置は逆位置に近いようだが、近い未来に正位置へ動く日が来ることだろう。また、Hangeman「吊るされた男」、Star「星」、Sun「太陽」、Hermit「隠者」などのタロットとも良い相性を示している。後者３つは女性キャラクター共通の相性の良さだ。

ONLY SPECIAL PERSONA

Magician 魔術師

アヤセのみが最高の相性を持つペルソナ。エリー以外の全員が使いこなすことができる。優れた攻撃魔法と得意技を所持しており、その戦闘能力はかなり高い。この種族にはいわゆる英雄的存在が属している。

ハヌマーン Hanuman

LV.68

Elemental/Air
ガル系を反射するが
物理魔法に弱い

ヒンドゥーの猿の神。『ラーマーヤナ』ではヴィシュヌの化身ラーマを助け、怪力無双の力を発揮した。そのためインドの民衆に人気があり、今も愛されている。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ガルーラ／曳光倶利伽羅蹴／マハガルーラ／マハガルダイン／天の旋風／落陽三段撃

◆熟練度が上がるたびに力、防御力、魔法威力、魔法防御力のパラメータが上昇する。その他は成長しない。

ヘルモーズ Hermodr

LV.35

Elemental/Necromancy
魔法に強いが
物理攻撃に弱い

オーディンの息子で、若さあふれる勇猛な神。死んでしまった兄バルドルを連れ戻すため、冥界の女王ヘルの元へ向かったが、ロキの奸計によって失敗した。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マハーガル／ガルーラ／マハガルーラ／体当たり／九十九螺旋撃

◆魔力と魔法防御力のパラメータが上がりやすい。物理系の能力値は低いので、魔法攻撃専用として育てよう。

クーフーリン Cuchulainn

LV.28

Elemental/Terra
マグナ系を反射するが
物理魔法に弱い

ケルト神話のなかでも特に名高い英雄。外見は美しく、背の高い貴公子風だが、ひとたび戦いとなると、狂気が取り憑いたと思えるほど恐ろしい姿に変わる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

二段突き／マグナス／マハマグナ／アウトマ／竜駆旋回

◆力と魔法威力のパラメータが上がる。もともと素早いので成長すれば、優れた戦闘能力を持つペルソナになる。

ウルヴァシー Uruvasi

LV.14

Elemental/Aqua
ブフ系を反射するが
物理魔法に弱い

『リグ・ヴェーダ』に登場する天女。天界から地上に降りて人間と結婚したが、裸の姿を夫に見られたため天界へ帰った。日本にもよく似た話がある。

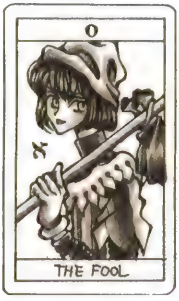
使える魔法・特殊攻撃・特徴

ブフーラ／マハーブフ／セクシーダンス／マハブフーラ九十九針

◆魔法系の能力パラメータが上昇する。もともと素早いので、先制攻撃を仕掛けるペルソナとして育ててもよい。

IRREGULAR PERSONA

Fool 愚者



すべてのキャラクターが最高の相性を持つペルソナ。純粋な、確立されていない自我を意味するこの種族は、光にも闇にも属さないペルソナであるといえる。どんな能力を持っているかはあなたの目で確かめてほしい。

GIRL'S SPECIAL PERSONA

Sun 太陽

女性キャラクター全員が最高の相性を持つペルソナ。男性キャラクターも使いこなすことができる。神話上、神に使える鳥たちが属するこの種族は、攻撃系の魔法と得意技を所持している。動きが非常に素早い。

ALL MEMBER SPECIAL PERSONA

Fortune 運命の輪

すべてのキャラクターが最高の相性を持つペルソナ。この種族にはギリシア神話の地獄の番犬が属している。物理的な攻撃を得意としており、安定した能力を持っている。装備した者を確実に守ってくれるであろう。

ヴィゾフニル Vidohunir

Elemental/Bless
ガル系は効かないがガンに弱い

LV.24

世界樹イグドラシルのてっぺんにいる光り輝く牡鶏。自らの輝きで世界樹を明々と照らしだす。イグドラシルの根元で根を食い荒らす大蛇と対立している。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

ブフ／マハブフ／スパイラルクロー／マハガルーラ／光の裁き

◆熟練度6～7のあいだ、すべてのパラメータが大幅に上昇する。特に魔法系の能力値がアップする。

ヤタガラス Yatagarasu

Elemental/Wonder
ガル系は効かないがガンに弱い

LV.41

神武天皇の東征時、山中で道に迷っていた軍を先導したカラス。そのおかげで軍は大勝した。カモタケツヌミノミコトがアマテラスの命によって化身した姿。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

くちばし／マグナス／マハマグナス／急降下／マハマグダイン

◆熟練度が上がるたびに、力と技のパラメータが上昇する。初めから素早く、回避率が高いのが特徴。

ベンヌ Bennu

Elemental/Ignis
ガル系は効かないがガンに弱い

LV.10

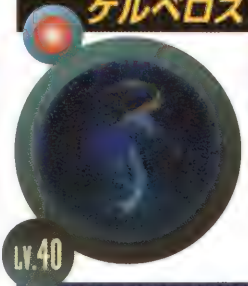
エジプトの聖なる鳥で、太陽神ラーの魂の象徴とされる。オシリスの心臓から飛び出したという。毎日昇っては沈む太陽のように、死後の復活を表している。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

くちばし／マハラギ／マハーガル／アギラオ／ファイアブレス

◆早さと運のパラメータが上がりやすい。成長すれば非常に高い回避率を持つペルソナになる。

ケルベロス Cerberos



Holylight/Curse
体当たりなどが効かないがムチの攻撃に弱い

LV.40

ギリシア神話において地獄の門を守る番犬。入りこもうとする者、逃げだそうとする者に鋭い牙で襲いかかる。多くの怪物の母エキドナの子である。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

毒噛み付き／ウルバーン／テトラジャ／体当たり／リカーム／ウィルス引っ掻き

◆熟練度7～8のあいだ、すべてのパラメータが一気に上がる。特に熟練度8のときの成長率が高い

※Hangedman（吊された男）についてはP-19、Star（星）についてはP-23、Hermit（陰者）についてはP-27を参照。

PERSONA'S CHARACTERS

YUKINO SAN

ゆきのさん こと 雪ゆきの

「1年も入院してるなんて
アタシだったら、耐えられないね。
みんなで**元気**づけてやるか！」

「**真剣**なヤツを笑い者にするのは、
アタシは嫌いだよ」

「アタシ、留学して向こうで**写真の勉強**
したくてさ。だからお金貯めてんだ」

「**なめたマネ**しやがって。ただじゃおかないよ！
絶対に元に戻してみせるから！」

エリーと並ぶ聖エルミン学園の有名人であるゆきのさんは、同い年なのに「さん」づけで呼ばれているように、異彩を放つ存在である。ボーイッシュなヘアスタイルにはきはきした語り口。自分の生き方に対する考え方も高校生の割にはしっかりしている。単に大人びている、というだけではすまない迫力を感じるのは、育った環境がそうさせるのであろう。ただし彼女は自ら何も語ろうとはしないのだが。

ゆきのさんという女の子

女の子、と表現することがためらわれる彼女は、仲間たちの精神的支柱である。高校生らしい遊びには興味を示さず、ブラウンが始めたペルソナ様遊びのときも傍観者に徹していた。しかし病院で事件が起こってからは持ち前の行動力を発揮し、学校を守るため精力的に活動した。

また他人への思いやりも厚く、マークとは違う意味でマキのことを心配していた。情にあふれた姉御肌。ここにも「さん」づけの理由がある。

人格は資質面より、育った環境が作り上げるものである。彼女が17歳にしてこれだけしっかりしているのは、やはり育った環境のためだろう。そういえば彼女はあまり自分のことを語ろうとしない。それもまた、環境が彼女を無口にさせたのではないか。

彼女には明確な目標がある。留学して写真の勉強をすることだ。どんなに時間がかかってもやりとげるだろう。彼女の意志はそれほど固い。

ゆきのさんの行動能力

強さ、体力とも女性キャラクターの中では随一である。異変が起こってから、学校に行くあいだ、彼女は他の男性キャラクターの誰よりも強力なパートナーだったはずだ。細身の身体のどこにそんなエネルギーがあるのかわからないが、体力面ですぐれているのは疑いもない。ただし運はあまり高くない。やはり「自分のことはとことん自分でやる」人だけに、運の支えは必要ないのかもしれない。

ゆきのさんとペルソナの相性

彼女の性格はEmpress「女帝」以外には考えられない。あらゆる面でジャストフィットするペルソナだ

Empressに充てられているペルソナの種族は地母神である。豊穣の象徴であり、母性的な安らぎと原理的な恐怖を与える地母神は、Empressのタロットの性格に一致している。さらに言及すれば、ゆきのさんの性格もまた地母神であろう。そうした面から考えると、ゆきのさんは中性的な人格ではなく、価値観に対して忠実であり、母性的な誠実さを合わせ持った、きわめて女性的な性格が発露しているのだといえる。Star、Hermit、Sunとも相性が良いのは他の女性キャラクターと同様だが、面白いことにあなた自身やマークと同じくStrength「力」のペルソナとの相性も良い。こちらがボーイッシュな側面を裏付けているのか。

ONLY SPECIAL PERSONA

EMPRESS 女帝

ゆきのさんのみが最高の相性を持つペルソナ。威力の高い攻撃魔法と得意技を所持しており、その能力は戦闘に適している。強靭な精神力の持ち主であるゆきのさんに、ふさわしいペルソナであるといえる。

アリアンフロッド Alianhrod

LV.27

Physical/Weakboson
ザン系を反射するが精霊魔法に弱い

イギリス・ウェールズ地方の女神で、白銀の車輪という意味の名を持つ。流れる虹を用いて地上の暴力を一掃したとされる。また時を司る女神ともいわれる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マハザン／ジオンガ／ツインスラッシュ／ザンマ

◆力と魔法威力のパラメータが上がりやすい。中盤での戦闘専用ペルソナとして育てておこう。

イシュタル Ishtar

LV.65

Physical/Grewon
フレイ、メギドを反射するが精霊魔法に弱い

バビロニアの愛と豊穣の女神で、世界各地の神話伝承に大きな影響を与えた。ユダヤのアスタロト、ギリシアのアフロディーテ、エジプトのイシスの原形とされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

マハジオンガ／伍絶切羽／リカーム／ジオダイン／フレイダイン

◆熟練度7～8のあいだ、全パラメータが大幅に上昇。威力の高い攻撃魔法を持っているのでぜひ育てたい。

モコシ Mokos

LV.15

Physical/Terra
マグナ系を吸収するが精霊魔法に弱い

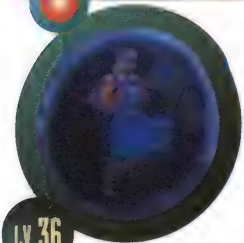
ウクライナを中心とする東スラブの地母神格の女神。きわめて女性原理的な性格が強い大地の神で、豊穣から安産まで、生命にかかわるすべてに影響を及ぼす。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

グライ／ジオ／ザン／地獄降／暴速球

◆熟練度6～7のあいだ、すべてのパラメータが大幅に上昇する。特に魔法系の能力値が上がりやすい。

ブリジット Brigit



LV.36

Physical/Photon
ジオ系を反射するが精霊魔法に弱い

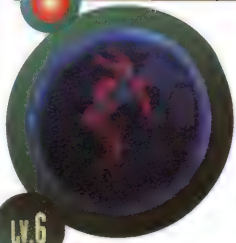
ケルトの火、豊穣、詩の女神。名前は偉大なる者という意味である。手には火鉢を抱えており、冬の魔物を追い出して春を呼び寄せるとされる。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

フレイ／ディアラマ／フレイラ／フレイダイン／終焉の青

◆防御力と運のパラメータが熟練度と共に上がっていく。早さの能力値が低いまま伸びないのが欠点。

ヴェスタ Vesta



LV.6

Physical/Ignis
アギ系を吸収するが精霊魔法に弱い

ローマ神話中の暖炉の神。永遠の炎の中に住み、国を守護すると考えられた。ローマ各地の神殿の祭壇にはヴェスタの炎が奉られ、6人の乙女がこの火を守った。

使える魔法・特殊攻撃・特徴

フレイ／ディア／ジオ／止揚の紅／フレイラ

◆熟練度4までのあいだ、魔法防御力を中心に全体のパラメータがアップ。以降の成長はあまり望めない。

※Star（星）についてはP-23、Hermit（陰者）についてはP-27、Sun（太陽）についてはP-31を参照。

PERSONA BE YOUR TRUE MIND

SYSTEM GUIDANCE

システムガイダンス

神取鷹久

ハイテク企業・セベクの御影支社長。若くして多大な功績をあげ、あっという間に支社長まで任されるほど出世した。その裏にはどす黒い野望が渦巻いており、持ち前の冷徹さで社長さえもだましてデヴァ・システムを作り上げた。今回の事件の首謀者である。ちなみにセベクとは、エジプトのワニの姿をした神である。

CONTACT 悪魔との会話

悪魔との遭遇——それは2つの意味を持つ。経験を積み、レベルアップしていくための戦闘と、スペルカードを得てペルソナを作るための会話交渉だ。

初めて出会った悪魔とはまず会話せよ

『真·女神転生』といえば悪魔である。他のRPGの敵キャラクターはおしなべて倒して経験値を得るための存在にすぎないが、『真·女神転生』の悪魔たちは仲魔としてパーティメンバーになり、さらにもっと強い仲魔を作るための素材にもなる。

『ペルソナ』でもその構図に大きな変化はない。ならば、悪魔をむやみに倒す前に、とりあえず話しかけてみよう。これまでにも増して豊富になったリアクションが繰り広げられる。交渉が成功すれば大きなメリットもある。まず会話ありき、だ。

←悪魔によって反応はさまざまだ。言葉だけでなくアニメのリアクションも多数。

会話の最終目的スペルカード

これまでの『真·女神転生』シリーズは、会話して仲魔になった悪魔を直に戦闘へ参加させることができた。しかし『ペルソナ』では合体によって作り出したペルソナをキャラクターに装備させなくてはならない。このペルソナを作り出すためには、悪魔から貰ったスペルカードが最低で2枚必要となる。スペルカードは各悪魔が1枚持っており、同じ悪魔のカードを2枚持つことはできない。話しかけた悪魔のスペルカードをすでに持っていると、アイテムなどがもらえるうえに、無条件で戦闘を回避することができる。合体だけではなく、手強い悪魔との戦闘を回避するために入手しておくことは、中盤以降の戦闘戦略において、重要な意味を持つのである。

スペルカードは最大12枚まで持てるが、その時点で新しいスペルカードを入手しようとしても、悪魔に「13枚目は嫌だから、他のを捨ててくれ」と言われる。数枚のスペルカードが揃ったらベルベットルームでペルソナを作ってもらおう。

↑悪魔から受け取ったスペルカードには、悪魔のステータスや所持魔法、属性などが書かれている。これは戦闘時以外ならいつでもチェックすることが可能だ。

悪魔との微妙な駆け引き

悪魔とのコンタクト

悪魔と会話するのは、戦闘時コマンドの"CONTACT"を選択して行う。戦闘を始めても、途中から会話に変更することが可能だ。またパーティメンバー全員が会話することができる。それぞれ話す内容が異なっているため、バリエーションは豊富。さまざまな会話を楽しむことができるだろう。

←会話の内容によっては、悪魔をCHARM状態やHAPPY状態などのバッドステータスにすることができる。

→興味と他の感情が同時に最大値になっても、スペルカードを入手することができる。

感情パラメーター

■JOY（喜び）
悪魔の喜びを示すパラメーター。これが最大値になると悪魔は、アイテムやお金、経験値などをくれる。

■ANGER（怒り）
怒りを表したパラメーター。これが最大値になると悪魔の先制攻撃になり、戦況が不利になってしまう。

■FEAR（恐怖）
悪魔の恐怖を示すパラメーター。平和的戦闘回避は、このパラメーターが最大値になったときに起こる。

■INTEREST（興味）
悪魔が人間に興味を持ったとき、上昇する。最大値になると、スペルカードやアイテムなどを入手できる。

悪魔の感情ゲージとコンタクト終了後の進展

感情ゲージの状態	悪魔の感情状態	悪魔のリアクション
緑(JOY)が点滅	喜びが最大値	バッドステータス、アイテムを渡す
赤(ANGER)が点滅	怒りが最大値	戦闘に入る。先制攻撃を受けることもある
青(FEAR)が点滅	恐怖が最大値	逃亡、バッドステータス、アイテムを渡す
黄色(INTEREST)が点滅	興味が最大値	スペルカードかアイテムを渡す、逃亡
緑と赤が点滅	喜びと怒りが最大値	何もせずに逃亡するか、アイテムを渡す
緑と青が点滅	喜びと恐怖が最大値	逃亡、スペルカードかアイテムを渡す、バッドステータス
緑と黄色が点滅	喜びと興味が最大値	逃亡、アイテムを渡す、バッドステータス、強制戦闘
赤と青が点滅	怒りと恐怖が最大値	逃亡、スペルカードかアイテムを渡す、バッドステータス
赤と黄色が点滅	怒りと興味が最大値	スペルカードかアイテムを渡す、逃亡
青と黄色が点滅	興味と恐怖が最大値	スペルカードかアイテムを渡す、逃亡

悪魔と月齢の関係

これまでのシリーズ同様、月齢は悪魔の感情に大きな影響を与えている。やはり満月近辺の彼らはたいへんナーバスになっているようだ。逆に新月近くの悪魔たちは感情が落ち着いているので、交渉をまとめやすい。また、満月や新月では悪魔から話しかけてくることもある。無視すると悪魔はすねて、交渉できなくなるので気をつけたい。

満月時

悪魔の感情が高ぶっているとき。興味以外のパラメータが通常時より高くなっている。

新月時

この時の悪魔は冷静だ。興味のパラメータが通常時より高いので、スペルカードを手に入れやすい。

これを知らないと会話は一筋縄ではいかない

悪魔の性格

悪魔にはそれぞれ性格が設定されている。性格の要素はかしこい(賢い)、ようき(陽気)、つよき(強気)、たんき(短気)、おろか(愚か)、いんき(陰気)、よわき(弱気)、こうまん(高慢)の8つ。これらの性格はこうまんでよわき、といった複数の性質から成り立っているのだ。同時に数種の要素を持っていたとしても、どれかのひとつの要素が強く出るようになっている。その法則さえ見つけてしまえば、コンタクトもスムーズに進むだろう。また人間に男と女がいるように、悪魔にも性別がある。やはり女性は男性に、男性は女性から話しかけられた方がうれしく感じるようだ。

これらの要素には数十種類の組み合わせがあるが、種族や属性はまったく関係していない。悪魔の個体が持つ性格の違いにすぎないのだ。種族に惑わされてはならない。

同種族による性格の違い

	悪魔名	性格
(種族)天使	ケルブ	かしこい、いんき、こうまん
	ソロネ	かしこい、つよき、こうまん
	ドミニオン	かしこい、つよき、こうまん
	ヴァーチャー	かしこい、ようき
	パワー	つよき、たんき
	プリンシパリティ	かしこい、つよき、こうまん
	アークエンジェル	つよき、こうまん
	エンジェル	ようき、おろか、よわき

悪魔とコンタクトする前には必ず性格のチェックを

コンタクトをしたい悪魔を選択すると、その悪魔の性格が画面上に表示される。この表示された性格をもとに、どのようなコンタクトを行うか、方針を決めよう。悪魔の種族や属性は関係なく、性格がまったく同じなら、同一のコンタクト方法で興味のパラメーターを上昇させることが可能だ。いちど成功した悪魔の性格とそのコンタクト方法はおぼえておくべきだ。

←悪魔とのコンタクトは、種族単位で行われる。同じ悪魔で違う性格、ということはありえない。

喜怒哀楽のない悪魔たち

コンタクト不可能な悪魔

[外道　業魔]
アラガンス
レイジネス
ベリカシティ
ジェラシー
グリード
オブスィーン

[人間　超人]
ブラックマン
エージェント
シークレットサービス

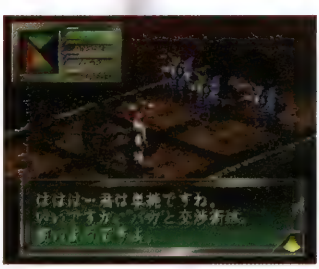
悪魔の4つの感情は、すなわち喜怒哀楽を意味する。しかし、中には感情のまったくない悪魔も存在する。感情を持たない悪魔に話しかけてもうわの空だったり、無言のまま戦闘体制に入ったりと、それこそ話にならない。これらの感情のない悪魔たちにコンタクトしても時間の無駄だ。"CONTACT"コマンド選択後に表示されるウィンドウを見ても、すべて暗くなっている。

これらの悪魔には、さっさと戦いを仕かけて、自分たちの経験値になってもらおう。

↑感情を現わすゲージはすべて0の状態だ。誰が話しかけても上昇することはない。

悪魔の性格を見抜く

悪魔とのコンタクトは、つねに彼らの性格を見抜くつもりで進めていきたい。コンタクトコマンドは自由に変更できるので、悪魔がもっとも望んでいる交渉方法を探そう。はじめの頃は悪魔を怒らせる結果が多くなるだろう。しかしコンタクトを重ねるうちに、どの性格の悪魔にはどのようなコンタクト方法が有効なのかがわかってくるはずだ。以下に悪魔の性格の一部を解析し、紹介する。



←ときには自分が求める交渉方法を示唆してくる悪魔もいる。

賢くて強気、そのうえ高慢な悪魔

怯えるフリやでまかせ、泣き落とすなど、騙すようなコンタクト方法は見破られてしまうので厳禁。この性格を持った悪魔は、全体的にレベルが高いものが多いので、下手なコンタクトをして怒らせたくはない。相手は賢い。何も語らずとも、こちらの想いを理解してくれるのではないだろうか。

●悪魔一例
龍王ナーガ（Lv.38）／大使ドミニオン（Lv.52）
妖魔シウテクトリ（Lv.60）

賢いけど、陰気な悪魔

賢くて強気な悪魔と同様に、騙すようなコンタクトは避けたい。賢いけど陰気。おそらく友だちはかなり少ないだろう。もしかしたら誰かと話がしたくて、うずうずしてしているのかもしれない。ここはひとつ、他愛のない話題を持ちかけてみてはどうだろうか。意外と心を開いてくれるかも……。

●悪魔一例
邪鬼ラクシャーサ（Lv.42）
妖獣マンガド（Lv.63）

短気で陰気な悪魔

悪魔の同情を引くようなコンタクトがベスト。短気で陰気な性格を持った悪魔に対しては、腰を低くした方が確実。要求されたアイテムも、ケチらずにあげてしまおう。わりと人間に対して興味をもっているので、あまりバカにした態度はとらないようにしよう。

●悪魔一例
鬼女アルケニー（Lv.34）
堕天使アラストール（Lv.41）

陽気で強気な悪魔

この性格の悪魔は自分に少なからず自信があるようだ。コンタクト方法も、悪魔を尊重したものがよいだろう。陽気なところがこのタイプの特徴なので、共に楽しむ会話が好まれる。面白ければ、多少ウソをついても許してくれそうだ。彼らからの質問は、素直に答えたほうがよいだろう。

●悪魔一例
魔獣カーシー（Lv.12）
鬼女ダーキニー（Lv.51）

強気で高慢な悪魔

この手の性格の悪魔は、どうやら威勢のいい人間に興味を持つようだ。普通なら悪魔の怒りをかいそうなコンタクト方法でも、強気で高慢な悪魔には逆に興味を抱かれるだろう。アイテムなどの要求も比較的少なく、物欲もない様子。下手な小細工は使わず、体ごとどーんとぶつかっていこう。

●悪魔一例
凶鳥モーショボー（Lv.14）
大使アークエンジェル（Lv.21）

陰気で気弱な悪魔

わりと疑い深いので、正当なコンタクト方法では悪魔の怒りをかうだけ。気にくわない交渉方法をとると、アイテムやお金をせがみだす始末だ。が、人間という存在に興味を持っているようなので、特技などを披露してあげるとよいのではないだろうか。ただし、下手ならやめておいたほうが良い。

●悪魔一例
妖鬼イヒカ（Lv.08）／鬼女イワテ（Lv.29）
妖獣スキュラ（Lv.43）

悪魔からのコンタクト

満月または新月のとき、悪魔から話しかけてくる場合がある。このときの悪魔の感情は極端によい。通常時よりもスペルカードが手に入りやすい。ぜひとも応えてあげよう。

←自分から話しかけただけあって、このときの悪魔の喜びや興味のパラメータは高い。

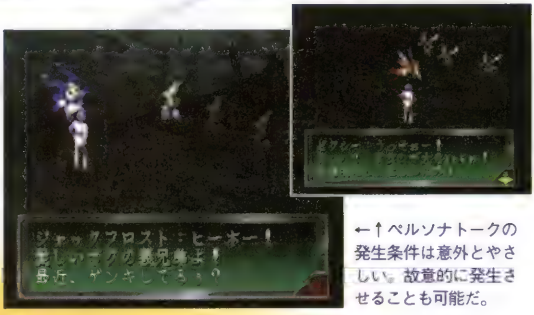
通常のコンタクト時との感情パラメータの違い

例　オセロット

ペルソナトーク

ペルソナがプレイヤーの意志とは関係なく、悪魔と会話を始めてしまうことがある。これを“ペルソナトーク”という。

ペルソナトークは、アクティブ状態になっているペルソナとコンタクトする悪魔が、神話上特別な関係をもっている場合にだけおこる。ただし悪魔との遭遇後、最初のコンタクトでないと発生しない。発生条件は以下の3つとなる。



←↑ペルソナトークの発生条件は意外とやさしい。故意的に発生させることも可能だ。

ペルソナトーク発生条件

①コンタクトするキャラが装備しているペルソナと、交渉する悪魔が同一悪魔の場合

②コンタクトするキャラが装備しているペルソナと、交渉する悪魔の関係が神話的にきわめて仲がよい場合

③コンタクトするキャラが装備しているペルソナと、交渉する悪魔の関係が神話的にきわめて仲が悪い場合

ペルソナトークの結果

②ペルソナが出現し、悪魔と勝手に会話をはじめる。悪魔のレベルがパーティレベル以下の場合、必ずスペルカードを入手できる

例　Loversピクシーと 妖精ピクシー

②ペルソナが出現し、悪魔と勝手に会話をはじめる。悪魔のレベルがパーティレベル以下の場合、必ずスペルカードを入手できる

例　Loversジャックフロスト と 妖精ジャックランタン

③ペルソナが出現し、悪魔と勝手に会話をはじめる。悪魔の“怒り”が頂点に達し、交渉は強制的に打ち切られる

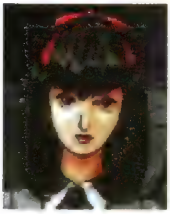
例　Emperorアガートラーム と 邪龍クロウクルーワッハ

悪魔に劣らぬ個性の8人

キャラクター別コンタクトコマンド

キャラクターはそれぞれ、4種類ずつコンタクトコマンドをもっている。なかには、同じコンタクトコマンドも存在するが、その効果は同じではない。また主人公以外のメンバーのコンタクトでは、具体的なセリフが表示される。各キャラクターの個性があふれんばかりに表現されているので、純粋に会話を楽しむのもいいだろう。

キャラ名	コンタクトコマンド
主人公	説得する／勧誘する／挑発する／歌う
マキ	頼む／でまかせ／おだてる／怯えたフリ
ブラウン	ナンパ／世間話／笑わせる／驚かす
南条	物でつる／一喝する／演説する／皮肉を言う
マーク	踊る／見つめる／挑発する／ホラを吹く
エリー	怖い話／あやす／歌う／勧誘する
アヤセ	けなす／泣き落とす／誘惑する／脅す
ユキノ	いじめる／叱る／さとす／無視する



マキの“でまかせ”

「わたしに協力するとね、何か不思議な力が働いて、銅像が建っちゃうんだよ！」

普段はいい子ちゃんのマキだが、コンタクトのときはでまかせを言ったり怯えたフリをするなど、意外としたたか。その内容も明らかに悪魔を騙そうとしているものばかり。なかには彼女のでまかせに同情してくれる悪魔もいる。

ブラウンの“ナンパ”

「お前が悪魔だって構わないぜ！ベイビー、俺たち二人で愛のハーモニー、奏でようぜ！」

お調子者のブラウンそのもの、といった会話パターンが多い。性別が女の悪魔にナンパしてフラれてしまうこともあるが、逆に男の悪魔のナンパに成功してしまう場合もある。人間の世界に興味を持っている悪魔に世間話をすると吉。

マークの“ホラを吹く”

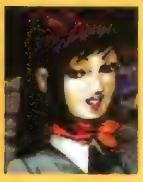
「おお！我が、愛しい子……グレムリンよ！ジュテーム。」

踊ったり、見つめたり、挑発したり、ホラを吹いたりと忙しいマーク。彼のコンタクト方法は、意外と多くの悪魔に好評だ。踊りの得意技を持っている悪魔などは、マークの踊りを見てどう思うのだろうか。

南条くんの“物でつる”

「ほんの手付け金だ。裏と表が逆の10円玉をくれてやろう。」

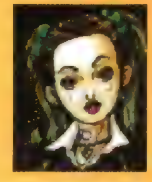
いつでもどこでも金持ちぶりと皮肉屋ぶりを発揮している南条くん。うかつに一喝や演説をしようものなら、悪魔の怒りや恐怖のパラメーターが上昇してしまうだろう。しかしなかには彼の演説を感心し、興味を示す悪魔もいる。



エリーの“勧誘”

「今度、学校から帰る時、私をエスコートしては、いただけませんか？」

帰国子女のエリーだが、意外とコンタクト中に英語はとび出ない。主人公と同じコンタクトがふたつもあるが、基本的には違うものと考えるように。



アヤセの“けなす”

「そのカッコ、マジィ？超イモ、マジダサ！アンタ、チョベリバぁ～！」

現代のジョシコーセーを象徴したようなアヤセ。各コンタクトによって言葉使いが違うところなどは、その現れではないだろうか。

ゆきのさんの“叱る”

「人の話は、黙って聞きなっ！ちゃかしたら、ヤキ入れるよ！」

コンタクトでもアネさん気質を存分に発揮しているゆきのさん。いじめも叱咤も迫力があるセリフばかり。無視も意外と悪魔の興味を引く。

PERSON SYSTEM ペルソナシステム

これまでの仲魔システムとは異なるペルソナシステム。『真・女神転生if…』のガーディアンシステムに近いが、悪魔との関係はまったくの別物である。

我＝ペルソナ。ペルソナ＝我。悪魔の姿をした自分の分身

ペルソナとは、悪魔と悪魔の合体によって誕生する新しい悪魔のことをさす。今までのシリーズでは仲間になった悪魔、すなわち仲魔をパーティに加えることができた。この仲魔は自分の意志を持ち、実体を持つ存在であったが、ペルソナは違う。精神力の強い者だけが使いこなすことができる精神体なのだ。それは、戦闘時に主人公たちの背後にユラリと出現する姿を見れば、一目瞭然である。主人公たちは“ペルソナ使い”となり、己の精神力でペルソナを使いこなさなくてはならない。そのため、各キャラクターによって相性の悪いペルソナや、相性の良いペルソナがそれぞれ存在する。

↑南条くんの掛け声とともに発動するペルソナ。精神力の強い者だけが、ペルソナを発動することができるのだ。

『ペルソナ』では、悪魔を仲魔にする代わりにペルソナを作り出さなければならない。主人公たちがペルソナ使いの能力に目覚めたとき、ひとりにつき１体のペルソナを装備するが、ストーリーが進むにつれ、より強力なペルソナを作り出す必要に迫られるからだ。また、新しく作り出したペルソナは、キャラクターたちに装備させなくては意味がない。このペルソナを装備させる行為を“降魔”と呼ぶ。ペルソナはひとりにつき最大３体まで降魔できるが、戦闘中に使用できるペルソナは１体だけ。このペルソナを“アクティブ状態”といい、残りの２体のことは“チャージ状態”という。またアクティブ状態のペルソナを戦闘時に呼び出すことを“発動”と呼ぶ。

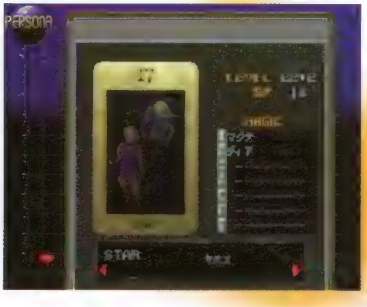
ペルソナの役割

←画面に表示されている魔法、得意技はすべてペルソナが所持しているものだ。

主人公たちは戦闘を重ねると、レベルが上がってゆく。しかし彼ら自身は、魔法や得意技を覚えることはできない。ペルソナを降魔することによって、初めて魔法と得意技が使えるようになるのだ。ただし使える魔法は降魔したペルソナが所持しているもののみ。しかも戦闘中は、アクティブ状態のペルソナが所持しているものしか使用できないのだ。

悪魔との戦いは、武器やアイテムだけではとうてい切り抜けられないだろう。ペルソナは主人公たちにとって、なくてはならない存在なのだ。

ペルソナレベル



←レベルの横にプラスされている数字が、ペルソナの熟練度だ。このペルソナの場合は、熟練度2となる。

すべてペルソナには初めからそれぞれレベルが設定されており、レベル自体が上がることはない。そのかわり熟練度というものがあり、これが上がることによって、ペルソナは新しい魔法や得意技が使えるようになる。ただし降魔しただけでは熟練度は上がらない。戦闘中に発動し、回数を重ねることによって熟練度はアップする。最高熟練度は8。消費したSPは歩いているうちに回復するので、ケチらずどんどん発動させ、最強のペルソナを育てあげよう。

ペルソナとキャラクターの関係

ペルソナにはそれぞれ攻撃力、防御力、早さ、テクニック、運、魔法攻撃力、魔法防御力が設定されており、これらはチャージしたキャラクターのパラメータに影響をおよぼす。例えば攻撃力が高いペルソナを攻撃力の低いマキにつけ、その弱さを補うことも可能なのだ。またペルソナとキャラクターのあいだには、降魔に適した相性がある。それについては、P-48にある潜在能力遺伝の項目と、P-51以降にある友好相性表を参考にしてほしい。

←ペルソナのステータスは合体前にチェックすることが可能。誰に降魔したらよいか、ここで検証しよう。

ペルソナの種族と属性

ペルソナは22の種族に分かれており、これらはみなMagician「魔術師」、Priestess「女教皇」といったタロットカードと同一の名がついている。その種族にはそれぞれ大属性が設定されていて、さらに各ペルソナごとに小属性が定められている。この大属性と小属性は、そのまま所持魔法の属性を現わしているのだ。例えば大属性が精霊で小属性が火炎であるジャックランタンは、精霊の火炎魔法を所持している。降魔の際はこれらの種族、属性に着目し、複数の属性の魔法が使えるようにしよう。

ペルソナ種族一覧

Magician/Priestess/Empress/Emperor/Hierophant
Lovers/Chariot/Strength/Hermit/Fortune/Justice
Hangedman/Death/Temperence/Devil/Tower
Star/Moon/Sun/Judgment/World/Fool

大属性	小属性
Normal（通常）	Normal（通常）
Elemental（精霊）	Ignis（火炎）
	Aqua（氷結）
	Air（疾風）
	Terra（地震）
Physical（物理）	Photon（電撃）
	Grewon（核熱）
	Weakboson（衝撃）
	Graviton（重力）
Evildark（暗黒）	Curse（呪殺）
	Nerve（神経）
	Awake（覚醒）
	Necromancy（降魔）
Holylight（神聖）	Exorcism（破魔）
	Sign（天哲）
	Bless（祝福）
	Wonder（奇蹟）

ペルソナを作り出す神秘の部屋

ベルベットルーム

ベルベットルームでは、おもに悪魔の召喚、合体、そして誕生したペルソナの降魔と消去を行う。すなわちそこは、“邪教の館”であり、“業魔殿”である。スペルカードを複数枚入手したら、新たなペルソナを作りに行こう。

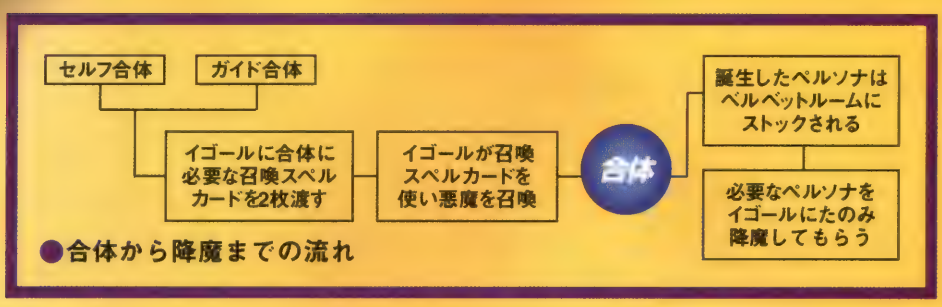
主人公たちはある日突然、ペルソナを呼び出す不思議な能力に目覚め、“ペルソナ使い”となる。しかし彼らは、自らの力でペルソナを作ることはできない。ベルベットルームで新たなペルソナを作り出さなくてはならないのだ。ここにはイゴールという名のマインドマンサーがいる。ペルソナは彼だけが作り出すことができるのである。イゴールに悪魔とのコンタクトによって得た召喚スペルカードを渡せば、彼は快く悪魔合体を行ってくれるだろう。また主人公たちは、自分で合体後に誕生したペルソナを自由に呼び出すことができない。この場合もベルベットルームに足を運び、イゴールに降魔してもらうしかないのだ。

←女性の唄声が響くベルベットルーム。ここはペルソナを誕生させる創造の部屋。

ベルベットルームの主 イゴール

ベルベットルームの中のほとには、ひとりの老人が腰かけている。彼こそがベルベットルームの主人であり、召喚スペルカードを使って悪魔を呼び出し、合体を行ってくれるマインドマンサー、イゴールである。彼についての詳細は明らかにされてはいないが、イゼルボンという携帯電話のようなもので悪魔を呼び出すことができるところを見るとどうやら魔界と深い関わりを持った人物のようだ。

またイゴールは合体やペルソナのストック管理の他に合体とペルソナについての解説も行ってくれる。彼の話はどれも重要なものばかりなので、ベルベットルームに行ったら、必ず聞いておこう



●合体から降魔までの流れ

2つの合体方法

セルフ合体

セルフ合体は、合体組み合わせ表から自分で合体させたいスペルカードを選んで行う。横と縦の赤いカーソルが交差した地点が×以外なら合体が可能となっている。この合体表のマークにはそれぞれ意味があり、それらの意味さえ把握すれば、故意に相性の悪い合体を行い合体事故や魔法継承（P-46-47参照）を起こすことも可能だ。各マークの意味は下に示した通りだ。

セルフ合体時に登場するマークの意味

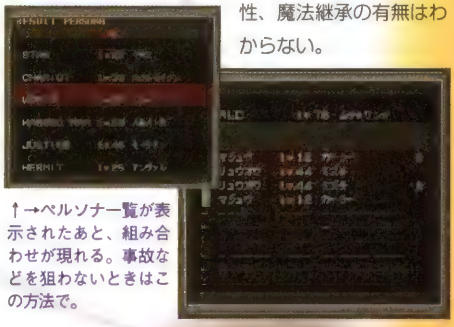
○　：通常の合体が行われる
×　：合体不可能
矢印：魔法が継承される場合もある

↑　：同じ大種族の組み合わせ
→　：相性の良い種族の組み合わせ
↓　：相性の悪い種族の組み合わせ

赤字：同じ大属性の組み合わせ(同属性間相性合体)
白字：属性の影響のない組み合わせ(非干渉相性合体)
青字：大属性が反対の組み合わせ(反属性間相性合体)

ガイド合体

ガイド合体は、持っているスペルカードの組み合わせで作り出すことのできる、すべてのペルソナが先に表示される。自分が所持しているスペルカードでどのペルソナができるか、一目でわかる便利なシステムだ。作りたいペルソナを決定した後、スペルカードの組み合わせ一覧が現れ、その中からひとつを選んで合体させる。ただし組み合わせの相性や属性、魔法継承の有無はわからない。



↑→ペルソナ一覧が表示されたあと、組み合わせが現れる。事故などを狙わないときはこの方法で。

合体後のペルソナの取扱い

降魔

新たなペルソナは降魔しなければ、発動させることはできない。降魔できるペルソナはひとりにつき最大3体。ペルソナの能力はキャラクターの各パラメータに影響を与える。それぞれの弱点を補うようなかたちで、降魔するペルソナを選択していきたい。また、レベルの低いキャラクターに、攻撃力の高いペルソナを装備させて経験値を稼がせるのも手。状況に応じてペルソナを降魔していこう。

ストック／消去

ペルソナは誕生後すぐベルベットルームにストックされる。最大ストック数は16体で、このストック数を超えない限りペルソナを消去することはできない。しかしストックが16体あるときに合体を行うと、必然的に1体を消去しなくてはならない。このとき熟練度が8になっているペルソナを選ぶとイゴールの反応が変化する。

ペルソナチェンジ

“ペルソナチェンジ”とは、チャージ状態のペルソナと、アクティブ状態のペルソナとを交換することをさす。戦闘中にもチェンジできるが、1ターン使ってしまうので、できれば戦闘前にチェンジしておきたいところだ。ただし、敵悪魔の特性やそのときの戦況によっては、戦闘中のペルソナチェンジも不可欠な要素である。

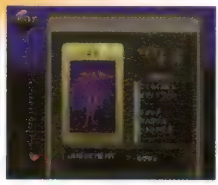
←ペルソナチェンジは異なる属性のペルソナをチャージしているとき便利さを認識できる。

我は汝、汝は我　もうひとりの自分を作る

合体の法則

「合体には微妙なことから大きなことまで、いろいろな要素が絡んでおります」マインドマンサーイゴールのこんな言葉を覚えているだろうか。彼の言う通り、今回の合体システムには様々な法則が存在する。この法則を知っているか否かで、合体結果、すなわちペルソナの能力は大幅に違ってくるのだ。

通常の合体では、まず右のページにある"ペルソナ悪魔合体表"をもとに種族の決定がなされる。そして次にレベルの決定が行われる。ここでは、召喚した2体の悪魔のレベルの平均値に＋3した値が決定される。この決定値よりも高いレベルを持ったペルソナの中で、いちばん決定値に近いペルソナが選ばれ、誕生する。決定値よりもレベルの高いペルソナが存在しない場合は、その値にもっとも近いペルソナが選ばれる。ただし主人公のペルソナレベルが10以上低いとイゴールに止められ、合体自体行われない。また合体には悪魔の他にアイテムを加えることもできる。武器や防具などの装備アイテムを加えた場合は、力や早さなどのパラメーターが一定量だけ増減する。宝石を用いたときは、宝石の種類に対応し合体後のペルソナのランクが変化する。



↓宝石を加えた合体時の変化は、同種族内でのみ起る。

合体例　主人公のペルソナレベルが57の場合

邪龍キヨヒメ Lv43 ＋ 凶鳥アレクト Lv53 ＝ セイテンタイセイ Lv48

悪魔の種族

悪魔は7つの大種族に分かれている。各大種族の中でさらに小種族に分かれており、小種族ごとに大属性が設定されている。この大属性は魔法と深い関わりがある。それは右の表を見れば明らかだろう。また大種族と小種族は合体において、非常に重要なものである。魔法継承の有無、合体事故などにはこれらの種族が深く関係してくるのだ。

←悪魔の種族と属性は、召喚スペルカードで確認できる。

大種族	小種族	大属性	特徴
魔族	夜魔	Evildark（暗黒）	エナジードレインを持ち、暗黒魔法を得意とする
	妖魔	Elemental（精霊）	精霊魔法と特殊魔法攻撃を得意とする
	妖精	Elemental（精霊）	バラエティーにとんだ魔法を得意とする
飛天族	天使	Holylight（神聖）	神聖・コウハ系、物理のメドキ系魔法を得意とする
	堕天使	Evildark（暗黒）	暗黒・エイハ系と特殊物理攻撃を得意とする
龍族	龍王	Holylight（神聖）	HPが高く、特殊魔法攻撃を得意とする
	邪龍	Physigal（物理）	HPが高く、ブレス攻撃を得意とする
鳥族	妖鳥	Elemental（精霊）	精霊・疾風魔法を得意とする
	凶鳥	Physigal（物理）	物理・衝撃魔法を得意とする
獣族	魔獣	Holylight（神聖）	技系特殊物理攻撃と神聖の天哲系魔法を得意とする
	妖獣	Evildark（暗黒）	突撃系特殊物理攻撃を得意とする
鬼族	鬼女	Physigal（物理）	ATKが高く、物理系魔法を得意とする
	妖鬼	Holylight（神聖）	神聖・ハンマ系と特殊魔法攻撃を得意とする
	地霊	Elemental（精霊）	VITが高く、精霊・地震系の魔法を得意とする
	邪鬼	Elemental（精霊）	TECが高く特殊魔法、物理攻撃を持つ
邪霊	幽鬼	Evildark（暗黒）	ほとんどの攻撃が特殊魔法攻撃
	悪霊	Evildark（暗黒）	暗黒・呪殺ムド系を得意とする
	屍鬼	Physigal（物理）	ひっかき攻撃が主（ただしガンは効かない）
外道	外道	Physigal（物理）	特殊魔法攻撃を持っていない
	集魔	Evildark（暗黒）	全ての系統の魔法を得意とする

魔法継承

そのペルソナが本来所持していない魔法を、合体に使用した悪魔から引き継ぐ現象を“魔法継承”と呼び、これは合体に使用した悪魔の種族間の相性によって決まる。同じ大種族の悪魔を合体したときは後にかけた悪魔から優先順位の高い魔法を引き継ぎ、さらにペルソナのパラメーターすべてが１ポイント上がる。相性の良い大種族間の合体では先に掛けた悪魔の魔法を引き継ぐ。相性の悪い大種族間の合体では後に掛けた悪魔の魔法が継承され、ペルソナのパラメーターすべてが１ポイントずつ下がる。

合体事故

合体事故は、非干渉相性合体時で1/8、同属性間相性合体時で1/16、反属性間相性合体で1/4の確率で起り、５種類存在する。各相性合体についてはP-45のセルフ合体を参照していただきたい。

ランダム魔法継承合体事故

悪魔合体の順番に関係なく、いちばん優先順位の高い魔法が継承される事故。同属性間相性合体、非干渉相性合体時にMagician、Priestess、Empress、Emperor、Hierophant、Chariot、Justice、Judgmentのペルソナになる組み合わせで、反属性間相性合体の場合はそれらにMoonを加えた組み合わせで発生する。

アップグレード合体事故

合体したペルソナの基本パラメーターが、すべて＋２される事故。この事故は同属性間相性合体のときWorld、Lovers、Temperence、Moonのペルソナになる組み合わせをすると発生する。また、非干渉相性合体時にTemperence、Moonのペルソナになる組み合わせをした場合にも発生する。

ゼリーマン化合体事故

ペルソナがゼリーマン化した状態で発生する事故。非干渉相性合体時にWorld、Lovers、Temperenceになる組み合わせ、または反属性間相性合体時にWorld、Lovers、Temperence、Moonになる組み合わせをすると発生する。このとき発生したペルソナはパラメーターがすべて５ポイント下がってしまう。

他種発生合体事故

本来の合体結果と異なるペルソナがランダムに出現する事故。同属性間相性合体と反属性間相性合体のときに、種族がHermitのペルソナになる組み合わせを行うと発生する。また非干渉相性合体では、HermitとSunの種族のペルソナになる組み合わせをすると発生する。

Fool発生合体事故

ペルソナの22種族目のFoolが出現する。同種族間相性合体と反属性間相性合体でSunのペルソナになる組み合わせをした場合と、非干渉相性合体でWorldのペルソナになる組み合わせをした場合に発生する。この種族には３体のペルソナがいるが、事故が起きない限り故意に作り出すことはできない。

ペルソナ悪魔合体表

	夜魔	妖魔	妖精	天使	堕天	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獣	妖獣	鬼女	妖鬼	地霊	邪鬼	幽鬼	悪霊	屍鬼	外道
夜魔	−−	Empr	Mgic	Love	Devl	Sun	Jgmt	Mgic	Just	Hmit	SUn	Pris	Star	Just	Deth	Love	Hang	Mgic	Empe
妖魔		−−	Mgic	Love	Love	Empr	Empr	Sun	Just	Empr	Tper	Just	Empr	Love	Empr	Tper	Love	Love	Tper
妖精			−−	Pris	Mgic	Hmit	Moon	Hmit	Eprs	Pris	Hmit	Mgic	Hier	Tper	Char	Jgmt	Hmit	Mgic	Hang
天使				−−	Jgmt	Jgmt	Dvel	Mgic	Sun	Pris	Pris	Hier	Fort	Wrld	Deth	Hier	Hang	Jgmt	Pris
堕天					−−	Tper	Moon	Jgmt	Wrld	Hmit	Twer	Moon	Strg	Eprs	Tper	Moon	Mgic	Strg	Moon
龍王						−−	Pris	char	Eprs	Wrld	Char	Eprs	Hier	Hier	Just	Twer	Wrld	Sun	Wrld
邪龍							−−	Wild	chat	Just	Twer	Just	Chat	Strg	Hier	Wrld	Char	Wrld	Hier
妖鳥								−−	Sun	Star	Hang	Hmit	Eprs	Eprs	Just	Just	Love	Jgmt	Love
凶鳥									−−	Pris	Wrld	Eprs	Fort	Empr	Sun	Sun	Moon	Moon	Jgmt
魔獣										−−	Char	Tper	Strg	Char	Hier	Tper	Char	Tper	Mgic
妖獣											−−	Sun	Fort	strg	Sun	Hmit	Empr	Jgmt	Twer
鬼女												−−	Eprs	Pris	Eprs	Moon	Eprs	Tper	Pris
妖鬼													−−	Hier	Just	Deth	Moon	Hmit	Hier
地霊														−−	Ster	Hmit	Wrld	Ster	Strg
邪鬼															−−	Sun	Char	Wrld	Fort
幽鬼																−−	Deth	Jgmt	Moon
悪霊																	−−	Wrld	Love
屍鬼																		−−	Star
外道																			−−

Mgic:Magician（魔術師）
Pris:Priestess（女教皇）
Eprs:Empress（女帝）
Empr:Emperor（皇帝）
Hier:Hierophant（法皇）
Love:Lovers（恋人たち）
Char:Chariot（戦車）
Strg:Strength（力）
Hmit:Hermit（隠者）
Fort:Fortune（運命の輪）
Just:Justice（正義）
Hang:Hangedman（吊された男）
Deth:Death（死神）
Tper:Temperence（節制）
Dvel:Devil（悪魔）
Twer:Tower（塔）
Star:Star（星）
Moon:Moon（月）
Sun:Sun（太陽）
Jgmt:Judgment（節制）
Wrld:World（世界）

潜在能力遺伝

"潜在能力遺伝"とは、戦闘時に所有者がピンチに陥ったときに発動される、特殊な能力をペルソナが受け継ぐことだ。この能力は通常合体したペルソナは持っていない。潜在能力は合体する2体の悪魔の遺伝子を、特定の法則にもとづいて組み合わせた場合にのみ追加されるのだ。その組み合わせについては、右ページで紹介することにしよう。

潜在能力には攻撃、防御、補助、復活の4種類がある。1体のペルソナが複数の能力を持つことはなく、これらは合体する悪魔の遺伝子の組み合わせパターンによって決定される。ただし、潜在攻撃だけは遺伝子の組み合わせで追加されるのではなく、特定のペルソナが初めから所持している能力である。このペルソナの潜在攻撃が、他の能力に更新されることはない。よって合体時に他の能力が追加される条件になった場合でも、もとからある潜在攻撃のほうが優先されるので、新たな能力は無効となるのだ。

また、潜在能力を発動させるにはいくつかの条件を満たさなければならない。その中でも、もっとも重要な条件はペルソナと所有者の相性だ。両者の相性が、最良でなければ潜在能力は発動しないのである。このスペシャル相性の組み合わせは、P-4からの『キャラクター&ペルソナアナライズ』で紹介しているので、そちらをを参考にしてほしい。

潜在能力の種類と発生条件

潜在攻撃

一定条件下で所有者の指示とは別に、敵全体を攻撃する。その攻撃は相手がいかなる属性であろうと、必ず100%有効のダメージを与える。

条件

- 所有者のHPが1/4以下の状態のときに、1/16の確率で発動される。
- 〃 1/8以下の状態のときに、1/8の確率で発動される。
- 〃 1/16以下の状態のときに、1/4の確率で発動される。

【所持ペルソナ】 ホクトセイクン、ビシャモンテン、サタン、イルルヤンカシュ
（他にも特殊な合体で作れるペルソナが所持している）

潜在防御

一定条件下で所有者の指示とは別に、敵の攻撃を防御する。防御には5つの種類（物理/魔法/特物/特魔/すべて）があり、遺伝子の組み合わせによって決定される。

条件

- 所有者のHPが1/4以下の状態のときに、1/8の確率で発動される。
- 〃 1/8以下の状態のときに、1/4の確率で発動される。
- 〃 1/16以下の状態のときに、1/2の確率で発動される。

潜在補助

一定条件下で所有者の指示とは別に、HP、SP、ステータス異常を回復する。これも遺伝子の組み合わせによって、何をどれだけ回復するかが変わってくる。

条件

- 所有者のHPが1/8以下の状態のときに、1/8の確率で発動される。
- 〃 1/16以下の状態のときに、1/4の確率で発動される。

潜在復活

一定条件下で所有者の指示とは別に、戦闘中に1度だけ「DYING」状態を回避する。戦闘終了後そのペルソナの熟練度は1になり、魔法や特技は初期段階に戻ってしまう。が、上昇したパラメーターは変化しないので、その時点から再びパラメーターを上げることができる。

条件

- 所有者のHPが0の状態になったときに、1/4の確率で発動される。

悪魔の遺伝子と月齢の関係

悪魔の遺伝子タイプは、合体時の月齢と召喚した順序によって決定される。基本的に先に呼び出す悪魔の遺伝子は、月齢ごとに変化はあるが全種族同じタイプになり、後に呼び出す悪魔の遺伝子は、月齢と各種族ごとにタイプが変化している。したがって、潜在能力を持ったペルソナを作るためにもっとも重要となってくるのは、月齢であるといえる。

潜在能力を発動させる条件はかなり厳しいのでなかなか見ることができないかもしれないが、究極のペルソナ使いを目指すのならぜひ試してみてほしい。

先に呼び出す悪魔のタイプ

月齢	Full	7/8	6/8	5/8	Half	3/8	2/8	1/8	New
全悪魔	A	B	C	D	E	F	G	A	E

※業魔と超人を除く。（スペルカードが入手できないため）

後に呼び出す悪魔のタイプ

月齢	Full	7/8	6/8	5/8	Half	3/8	2/8	1/8	New
夜魔	A	C	A	G	F	B	G	F	B
妖魔	A	C	A	G	F	B	G	F	B
妖精	A	C	A	G	F	B	G	F	B
天使	A	D	C	A	G	C	B	A	B
堕天使	A	B	C	A	G	C	B	A	B
龍王	F	E	B	A	A	D	C	B	C
邪龍	G	E	B	A	A	D	C	B	D
妖鳥	F	B	D	B	A	E	D	C	C
凶鳥	G	B	D	B	D	E	D	C	D
魔獣	F	F	C	C	G	G	E	D	C
妖獣	G	F	C	C	C	G	E	D	D
鬼女	F	G	F	D	B	A	B	E	C
妖鬼	F	G	F	D	B	A	C	E	C
地霊	F	G	F	D	B	A	D	E	C
邪鬼	G	G	F	D	B	A	E	E	D
幽鬼	G	A	G	F	E	F	F	D	D
悪霊	G	A	G	F	E	F	F	C	D
屍鬼	G	A	G	F	E	F	F	B	D
外道	G	A	G	F	E	F	F	A	D

遺伝タイプの組み合わせ

	B	C	D	E	F	G	A
B	×						
C	防1	×					
D	防2	防4	×				
E	防3	防5	復1	×			
F	×	×	×	×	補1		
G	×	×	×	×	補4	補2	
A	×	×	×	×	補5	補6	補3

防1…物理攻撃を無効化
防2…魔法攻撃を無効化
防3…特殊物理攻撃を無効化
防4…特殊魔法攻撃を無効化
防5…すべての攻撃を無効化
補1…所有者のSPを1/2回復
補2…所有者のHPを1/2回復
補3…所有者のHPとSPを1/2回復
補4…所有者のSPとバッドステータスを全回復
補5…所有者のHPとバッドステータスを全回復
補6…所有者のHPとSPとバッドステータスを全回復
復1…所有者死亡時に身代わりになる
×……何も起きない

効率よくペルソナを作り、降魔するための

逆引きペルソナ合体リスト

戦闘に役立つペルソナを作りたい人も、趣味に走って自分の好きなペルソナを作りたい人も、この逆引き合体リストを参考に、思いのままペルソナを作ってもらいたい。また主人公をはじめ、各キャラクターとペルソナのあいだには相性が存在する。中には降魔できても発動できない、といったやっかいな相性もある。P-51、53、55に友好相性表を載せているので、降魔の際はその表でチェックをしよう。

ここでは具体的にどの悪魔のスペルカードを組み合わせればどのペルソナが誕生するのか、その一例を表組形式で種族ごとに紹介していく。自分の好みのペルソナを作るときの参考にしてもらいたい。なおここには合体事故によって誕生するペルソナの紹介は載せていない。

ペルソナと各キャラクターの友好相性について

各キャラクターとペルソナには、それぞれ相性が設定されている。相性は全部で4種類。右に示した図と友好相性表を参考にこれらの相性を覚え、効果的な降魔を行ってほしい。

◎：通常の発動に加え、条件が揃えば潜在能力も発動
○：発動可能
△：降魔可能だが、発動不可
×：降魔不可

I. Magician
[魔術師]

Magicianに属するペルソナは、妖精＋夜魔、妖精＋妖魔、妖鳥＋夜魔、妖鳥＋天使、鬼女＋妖精、悪霊＋堕天使、屍鬼＋妖精、外道＋魔獣の8通りの組み合わせで誕生する。このペルソナはすべてアヤセと相性が最良で、潜在能力を発動させることが可能だ。条件を満たし、アヤセに降魔させるとよい。

Elemental

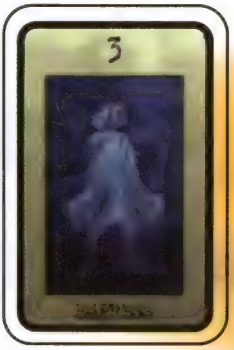
ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ハヌマーン	68	天使ヴァーチャー ＋ 妖鳥アエロー
ヘルモーズ	35	堕天使ニスロク ＋ 悪魔レギオン
クーフーリン	28	夜魔ヒノエンマ ＋ 妖精ピクシー
ウルヴァシー	14	妖鳥アエロー ＋ 幽鬼ドゥルジ ＋ ルビー(宝石)

II. Priestess
[女教皇]

Holylight

邪龍＋龍王、魔獣＋妖魔、魔獣＋天使、魔獣＋凶鳥、妖獣＋天使、鬼女＋夜魔、地霊＋鬼女、外道＋天使、外道＋鬼女の9通りの組み合わせによって、Priestessのペルソナを作ることができる。月齢とスペルカードの組み合わせによる条件を満たし、マキに降魔させれば、潜在能力の発動が可能だ。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ラクシュミ	70	鬼女サロメ ＋ 夜魔ジャヒー
ウシャス	53	妖精スミノメ ＋ 天使ソロネ
テンセンニャンニャン	46	地霊リリム ＋ 鬼女サロメ
ハトホル	29	妖精ジャックランタン ＋ 天使パワー
サティー	18	天使アークエンジェル ＋ 魔獣ケットシー
アメノウズメ	11	天使エンジェル ＋ 外道スライム
マソ	5	妖精ピクシー ＋ 天使エンジェル ＋ ガーネット(宝石)

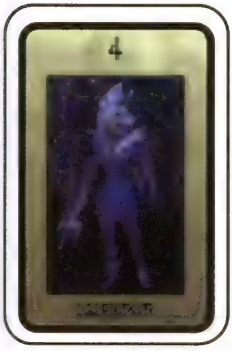


III. Empress
[女帝]

Empressに属するペルソナは、凶鳥＋妖精、凶鳥＋龍王、鬼女＋龍王、鬼女＋凶鳥、妖鬼＋妖鳥、地霊＋妖鳥、邪鬼＋鬼女、悪霊＋鬼女の8通りの組み合わせで誕生する。しかしヴェスタは誰も降魔することができない。またマキはイシュタルとブリジット、アリアンフロッド、モコシを発動できない。

Physical

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
イシュタル	65	龍王ノズチ ＋ 鬼女サロメ
ブリジット	36	鬼女ヨモツシコメ ＋ 悪霊レギオン
アリアンフロッド	27	妖鬼ハンニャ ＋ 妖鳥タクヒ
モコシ	15	妖鳥バー ＋ 地霊ノッカー
ヴェスタ	6	鬼女ヨモツシコメ ＋ 悪霊ポルターガイスト ＋ ムーンストーン



IV. Emperor
[皇帝]

Emperorに属するペルソナは、妖魔＋夜魔、龍王＋妖魔、邪龍＋妖魔、魔獣＋妖魔、妖鬼＋妖魔、地霊＋堕天使、地霊＋凶鳥、邪鬼＋妖魔、悪霊＋妖獣、外道＋夜魔の10通りの組み合わせで誕生する。このペルソナにいちばん相性が良いのは主人公だ。条件を満たし、潜在能力を発動させよう。

Elemental

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
パール	55	邪龍キュービッド＋ 妖魔ムシュフシュ
オーディン	43	龍王ノズチ ＋ 妖魔キュービッド
マルドゥーク	34	魔獣ケットシー ＋ 妖魔キュービッド
アガートラーム	12	妖獣アーヴァンク ＋ 悪霊ポルターガイスト
セイメンコンゴウ	5	妖魔アガシオン ＋ 魔獣ケットシー ＋ パール(宝石)

Magician(魔術師)からEmperor(皇帝)までの友好相性表

	ハヌマーン	ヘルモーズ	クーフーリン	ウルヴァシー	ラクシュミ	ウシャス	ﾃｼｾﾝﾆｬﾝﾆｬﾝ	ハトホル	サティー	アメノウズメ	マソ
主人公	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
マキ	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ブラウン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
南条くん	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
マーク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
エリー	△	△	△	△	○	○	○	○	○	○	×
アヤセ	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	×

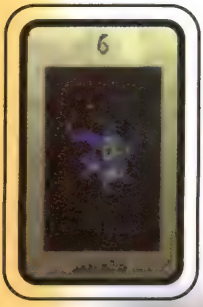
	イシュタル	ブリジット	アリアンフロッド	モコシ	ヴェスタ	パール	オーディン	マルドゥーク	アガートラーム	セイメンコンゴウ
主人公	○	○	○	○	×	◎	◎	◎	◎	◎
マキ	△	△	△	△	×	○	○	○	○	×
ブラウン	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×
南条くん	○	○	○	○	×	○	○	△	△	×
マーク	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×
エリー	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×
アヤセ	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×

V. Hierophant
[法皇]

Holylight

鬼女＋天使、妖鬼＋妖精、妖鬼＋龍王、地霊＋龍王、地霊＋妖鬼、邪鬼＋邪龍、邪鬼＋魔獣、幽鬼＋天使、外道＋妖鬼の９通りの組み合わせでHierophantに属するペルソナを作ることができる。このペルソナと南条くんは相性が良く、潜在能力を発動することができるので、条件を満たし降魔させたいところ。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
トール	52	鬼女サロメ＋天使ケルブ
タケノミカヅチ	33	地霊ドヴェルガー＋妖鬼ハンニャ
オーマ	25	妖鬼イヒカ＋龍王ヤトノカミ
ショウキ	17	邪鬼グレムリン＋魔獣ケットシー
アイゼンミョウオウ	6	妖鬼イヒカ＋地霊ノッカー＋タンザナイト(宝石)



VI. Lovers
[恋人たち]

Elemental

Loversに属すペルソナは、天使＋夜魔、天使＋妖魔、堕天使＋妖魔、地霊＋妖魔、幽鬼＋夜魔、悪霊＋妖魔、悪霊＋妖鳥、屍鬼＋妖魔、外道＋妖鳥の９通りの組み合わせで作ることができる。このペルソナの潜在能力を発動させるには、マキ、エリー、アヤセのいずれかに降魔させるとよい。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ジャックランタン	20	夜魔リリム＋幽鬼ミヤスドコロ
ジャックフロスト	10	悪霊ポルターガイスト＋妖鳥バー
ピクシー	5	妖魔アガシオン＋悪霊ポルターガイスト＋ダイヤモンド(宝石)

VII. Chariot
[戦車]

Physical

Chariotに属するペルソナは、妖鳥＋龍王、凶鳥＋邪龍、妖獣＋龍王、妖獣＋魔獣、妖鬼＋邪龍、地霊＋魔獣、邪鬼＋妖魔、悪霊＋邪龍、悪霊＋魔獣、悪霊＋邪鬼の10通りの組み合わせから誕生する。このペルソナの潜在能力を発動させることができるのはマークだけ。条件を揃え、彼に降魔させよう。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
セイテンタイセイ	48	邪龍クロウクルーワッハ＋妖鬼ピコリュス
ゴズテンノウ	18	魔獣ケットシー＋妖獣アーヴァンク
オグン	5	魔獣ケットシー＋地霊ノッカー＋サファイア(宝石)

VIII. Strength
[力]

妖鬼＋堕天使、妖鬼＋魔獣、地霊＋邪龍、地霊＋妖獣、屍鬼＋堕天使、外道＋地霊を組み合わせるとStrengthに属するペルソナを作り出すことができる。このペルソナは全キャラクターが発動をさせることができるが、特に相性の良い主人公、南条くん、マークのいずれかに降魔させたい。

Holylight

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
オトヒメ	50	魔獣ケットシー＋妖鬼イヒカ

IX. Hermit
[隠者]

Hermitに属するペルソナは龍王＋妖精、妖鳥＋妖精、魔獣＋夜魔、魔獣＋堕天使、妖獣＋妖精、鬼女＋妖鳥、幽鬼＋妖獣、幽鬼＋地霊、屍鬼＋妖鬼、といった組み合わせで作ることができる。Hermitのペルソナの潜在能力を発動させたい場合はマキ、エリー、アヤセのいずれかに降魔させればよい。

Elemental

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
アンヴァル	25	鬼女サロメ＋妖鳥アエロー
フウタイ	16	魔獣ケットシー＋堕天使ニスロク

X. Fortune
[運命の輪]

妖鬼＋天使、妖鬼＋凶鳥、妖鬼＋妖獣、外道＋邪鬼の4通りの組み合わせでFortuneに属するペルソナ、ケルベロスを作り出すことができる。このペルソナは合体時に条件を満たしてさえいれば、どのキャラクターに降魔しても潜在能力を発動することができる。必ず作っておきたいペルソナだ。

Holylight

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ケルベロス	40	妖鬼トケビ＋凶鳥アレクト

XI. Justice
[正義]

Physical

Justiceに属するペルソナは凶鳥＋夜魔、凶鳥＋妖魔、魔獣＋邪龍、鬼女＋妖魔、鬼女＋邪龍、地霊＋夜魔、邪鬼＋龍王、邪鬼＋妖鳥、邪鬼＋妖鬼の組み合わせから誕生する。ここのペルソナは、ブラウンに降魔させるとよい。またマークには降魔は可能だが、発動することができない。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
モーリアン	46	鬼女サロメ＋妖魔シウテクトリ
ウルスラグナ	37	邪鬼グレムリン＋妖鳥ケライノー
マッハ	28	妖魔ナハトコボルト＋地霊コボルト＋ガーネット(宝石)
トリグラフ	19	邪鬼グレムリン＋妖鬼ハンニャ

Hierophant(法皇)からJustice（正義)までの友好相性表

	トール	タケミカヅチ	オーマ	ショウキ	アイゼンミョウオウ	ジャックランタン	ジャックフロスト	ピクシー	セイテンタイセイ	ゴズテンノウ	オダン	オトヒメ
主人公	△	△	△	△	×	○	○	○	○	○	×	◎
マキ	○	○	○	○	×	◎	◎	◎	○	○	×	○
ブラウン	○	○	○	○	×	○	○	○	△	△	×	○
南条くん	◎	◎	◎	◎	×	○	○	○	○	○	×	◎
マーク	○	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎
エリー	○	○	○	○	×	◎	◎	◎	○	○	×	○
アヤセ	○	○	○	○	×	◎	◎	◎	○	○	×	○

	アンヴァル	フウタイ	ケルベロス	モーリアン	ウルスラグナ	マッハ	トリグラフ
主人公	○	○	◎	○	○	○	○
マキ	◎	◎	◎	○	○	○	○
ブラウン	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
南条くん	○	○	◎	○	○	○	○
マーク	○	○	◎	△	△	△	△
エリー	◎	◎	◎	○	○	○	○
アヤセ	◎	◎	◎	○	○	○	○

XII. Hangedman
[吊るされた男]

Evildark

妖獣＋妖鳥、悪霊＋夜魔、悪霊＋天使、外道＋妖精の組み合わせでHangedmanのペルソナを作り出すことができる。南条くん以外はみな発動することができるが、ここは潜在能力も発動できるブラウンかアヤセに降魔させたい。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
バルバトス	59	夜魔リリム＋悪霊レギオン

XIII. Death
[死神]

Evildark

Deathのペルソナは、邪鬼＋夜魔、邪鬼＋天使、幽鬼＋妖鬼、悪霊＋幽鬼の４つの組み合わせで作り出すことができる。ただし、マキ以外のキャラクターでは発動することができないので、降魔する際には気をつけるように。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
アンクウ	44	邪鬼オセロット＋夜魔ナハトコボルト

XIV. Temperence
[節制]

Physical

Temperenceのペルソナは龍王＋堕天使、妖獣＋妖魔、鬼女＋魔獣、地霊＋妖精、邪鬼＋堕天使、幽鬼＋妖魔、幽鬼＋魔獣、屍鬼＋魔獣、屍鬼＋鬼女の組み合わせから誕生する。全員発動可能だが特に相性の良いマキ、エリー、アヤセに降魔させたい。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
アヌビス	32	堕天使ニスロク＋龍王ヤトノカミ

XV. Devil
[悪魔]

Evildark

Devilに属するペルソナは、堕天使＋夜魔と邪龍＋天使の２通りの組み合わせで作り出すことができる。このペルソナは全員発動可能となっているかわり、潜在能力を発動させることのできるキャラクターは存在しない。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ロキ	51	邪龍ワイバーン＋天使パワー

XVI. Tower
[塔]

Evildark

妖獣＋堕天使、妖獣＋邪龍、幽鬼＋龍王、外道＋妖獣の組み合わせからTowerのペルソナは誕生する。このペルソナを発動可能なのは男性キャラクターだけ。マキ、エリー、アヤセは降魔できるが、発動させることはできない。降魔の際は注意を。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
アマツミカボシ	88	堕天使ウコバク＋妖獣カトブレパス

XVII. Star
[星]

Elemental

Starに属するペルソナを作ることができるのは魔獣＋妖鳥、妖鬼＋夜魔、邪鬼＋地霊、屍鬼＋地霊、外道＋屍鬼の組み合わせ。潜在能力を発動させるにはマキ、エリー、アヤセに降魔させればよい。なお男性キャラクターには降魔させることができない。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ヤヌス	22	妖鬼イヒカ＋夜魔サキュバス

XVIII. Moon
[月]

Evildark

邪龍＋妖精、邪龍＋堕天使、鬼女＋堕天使、幽鬼＋堕天使、幽鬼＋鬼女、悪霊＋凶鳥、悪霊＋鬼女、屍鬼＋凶鳥、外道＋堕天使、外道＋幽鬼の組み合わせで、Moomのペルソナを作り出すことができる。男性キャラクターは全員、潜在能力が発動可能。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
リリム	21	鬼女ヨモシシコメ＋堕天使ニスロク

XIV Sun
[太陽]

Elemental

Sunに属するペルソナを誕生させるには、12通りもの組み合わせがある。このペルソナと相性が良いのはマキ、エリー、アヤセの3人。残りのキャラクターも発動できるが、潜在能力の発動はできない。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ヤタガラス	41	龍王オトヒメ＋悪霊ゾンビさん
ヴィゾフルニ	24	妖獣アーヴァング＋夜魔リリム
ベンヌ	10	妖鳥ケライノー＋妖魔キューピッド＋アクアマリン(宝石)

XX. Judgment
[審判]

Holylight

Judgmentに属するペルソナと相性が良いのはエリーのみ。他のキャラクターでも発動させることは可能だが、条件を揃えたとしても潜在能力を発動させることはできない。エリーに降魔させるように。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
アールマティ	55	天使エンジェル＋龍王クエレプレ
アズラエル	36	天使アークエンジェル＋堕天使ニスロク
ファレグ	18	堕天使ウコバク＋天使エンジェル
ニケー	7	合体で作り出すことはできない。(エリーの初期装備ペルソナ)

XXI. World
[世界]

Physical

Worldに属するペルソナは、どのキャラクターに降魔しても発動可能。主人公、ブラウン、南条くん、マークは相性が良い。条件さえ揃えば潜在能力の発動が可能だ。できれば彼らに降魔させよう。

ペルソナ名	レベル	合体可能な召喚スペルカード組み合わせ一例
ムチャリンダ	76	龍王ヤトノカミ＋悪霊レギオン
イルルヤンカシュ	29	魔獣ケットシー＋龍王ヤトノカミ
ケツアルカルトル	17	竜王ヤトノカミ＋外道スライム

Hangedman(吊るされた男)からWorld(世界)までの友好相性表

	バルバトス	アンクウ	アヌビス	ロキ	アマツミカボシ	ヤヌス
主人公	○	△	○	○	○	×
マキ	○	○	◎	○	△	◎
ブラウン	◎	△	○	○	○	×
南条くん	△	△	○	○	○	×
マーク	○	△	○	○	○	×
エリー	○	△	◎	○	△	◎
アヤセ	◎	△	◎	○	△	◎

	リリム	ヤタガラス	ヴィゾフルニ	ベンヌ	アールマティ	アズラエル	ファレグ	ニケー	ムチャリンダ	イルルヤンカシュ	ケツアルカルトル
主人公	◎	○	○	○	○	○	○	×	◎	◎	◎
マキ	×	◎	◎	◎	○	○	○	×	○	○	○
ブラウン	◎	○	○	○	○	○	○	×	◎	◎	◎
南条くん	◎	○	○	○	○	○	○	×	◎	◎	◎
マーク	◎	○	○	○	○	○	○	×	◎	◎	◎
エリー	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○
アヤセ	×	◎	◎	◎	△	△	△	×	○	○	○

FIGHTING GUIDANCE

戦闘ガイダンス

戦闘はすべて斜め上から見下ろした視点で行っていく。主人公の視点で行われた前作までとは異なり、戦いの全貌を見ることができるのだ。悪魔のアクションや魔法シーンも見応えバツグンだ。

精神世界を生き抜くために……

戦闘は2Dフィールド、3Dダンジョン内を移動中に始まる。画面が暗くなったあと、視点がクォータービューに切り替わり戦闘シーンに入るのだ。戦闘中は、各キャラクターの攻撃方法を選択する“FIGHT”の他に自動的に戦闘を繰り返す“AUTO”コマンドがある。これは今までのシリーズにもあったが、今回は武器だけで攻撃をする“ノーマルオート”、前ターンのコマンドを繰り返す“リプレイオート”、各キャラクターの攻撃を決定してから始める“パーソナルオート”の3種類に増えている。物理攻撃に弱い敵には“ノーマルオート”、レベルの低い敵には“リプレイオート”や“パーソナルオート”を使うなど、そのときの状況によって使いわけていこう。

↑“AUTO”機能も健在。だが、むやみに多用すると痛い目に合うのは確実だ。敵のレベル、相性を考えて利用しよう。

戦闘における最重要項目

フォーメーション

←戦闘中、自由にフォーメーションを変更できるが、バックアタック時以外では使いたくない。

→バックアタック時は必ず敵の先制攻撃となる。こればっかりは、自分でどうすることもできない。

戦闘中のコマンドに“FORM”と表示されているものがある。これはパーティのフォーメーションを変更するためのコマンドだ。戦闘中に位置を変えたキャラクターは1ターン攻撃不可能となるので、できれば移動中に済ませておきたい。

しかし、悪魔がパーティの後ろから攻撃を仕掛けてくる“バックアタック”がときどき発生する。バックアタック時は、前衛、後衛、左右がすべて逆の状態になってしまう。そのため戦闘中のフォーメーションチェンジを余儀なくされてしまうのだ。バックアタックを受けたときは、戦闘が終わったあともフォーメーションはもとに戻らない。面倒でも必ずフォーメーションのチェックをし、各ペルソナの攻撃範囲に応じたポジションに戻しておこう。

フォーメーションと攻撃範囲について

ふたつの密接な関係

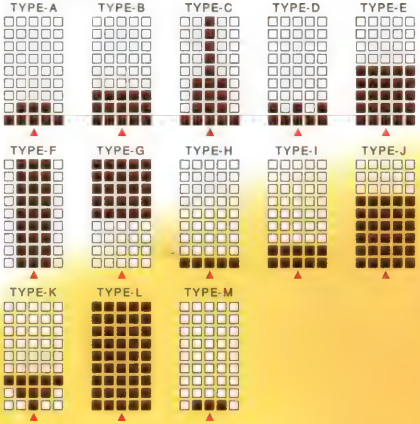
ペルソナの発動による魔法攻撃や得意技、武器による物理攻撃には攻撃範囲が設定されている。これは各魔法、得意技、武器によって異なる。特に武器攻撃と得意技の特殊物理攻撃の範囲は狭く、これを無視したフォーメーションを組むと、攻撃ができないといった状況に陥ってしまう。フォーメーションの組み替えによって攻撃可能なポジションに移動することはできるが、それでは１ターンを無駄に過ごすことになるだろう。なるたけ各武器、得意技の攻撃範囲を把握し、パーティ全員が攻撃を仕掛けられるフォーメーションを組んでおきたい。またアクティブ状態のペルソナを変えた場合には再度、魔法と得意技の攻撃範囲を確認しておこう。

←魔法攻撃は意外と攻撃範囲が広い。

→得意技は攻撃範囲が狭いので、戦闘中のペルソナチェンジには気をつけるように。

攻撃範囲一覧

物理攻撃範囲



物理攻撃

物理攻撃は魔法攻撃に比べ攻撃範囲が狭く、その種類も細かく設定されている。範囲の種類は全部で13。これは各武器と各得意技の相性によって異なっている。例えば得意技、“ツインスラッシュ”は片手剣の相性を持っているので、片手剣と同じTYPE.Aの攻撃範囲となるのだ。各攻撃の範囲はP-113から始まる武器、魔法、得意技のデータページに載っている。それらを参考にしてフォーメーションを組んでもらいたい。

←攻撃が届かなくても、敵は移動するのでむやみなフォーメーションチェンジは禁物。

魔法攻撃範囲

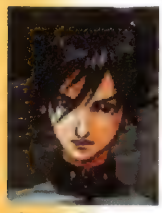
魔法攻撃

魔法の攻撃範囲は、敵１体を中心として決定される。そのため敵同士が離れていると、複数に攻撃できる魔法をかけても１体にしか攻撃できないといった事態が起る。SPの無駄使いはしたくないので、敵同士が離れている場合はレベルの低いペルソナが所持している、１体にだけ攻撃できる魔法をかけるなどいろいろ工夫したい。

各キャラクターのもっとも適するポジションはどこか

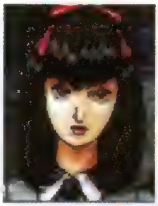
武器との関係

キャラクターには、装備できる武器がそれぞれ限定されている。しかも武器ごとに攻撃範囲が決まっているので、当然各キャラクターごとにいちばん適切なポジションがあるはずだ。ここでは各キャラクターが装備できる武器を元に、もっとも効果的なポジションはどこかを考えていきたいと思う。それによってパーティの力が最大限に活かされるフォーメーションも明らかになるはずだ。なお解説文にでてくる攻撃範囲のTYPEは、P-55にある攻撃範囲一覧を参照してほしい。



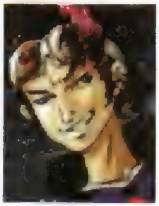
主人公
武器／片手剣
前衛／端

主人公が装備できる武器は片手剣。この武器の攻撃範囲はTYPE-Aだ。よって彼は前衛の位置がいちばんベストであるといえよう。また彼の場合、左右の位置はどちらでも大丈夫だ。



マキ
武器／弓
後衛／中央、端

マキが装備可能な武器は弓。TYPE-Gの攻撃範囲になるので、彼女には後衛のポジションが適している。また初期に降魔しているペルソナが覚える得意技も、前衛では利用しにくいが多い。

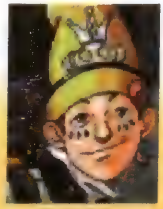


ブラウン
武器／槍
前衛／中央、端

ブラウンは、攻撃範囲が縦に広い槍のエキスパートだ。この武器の攻撃範囲は、TYPE-C。彼は前後衛のどちらでもよいが、多くの敵をまとめて倒したいなら、前衛の方がよいだろう。

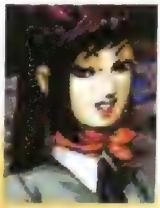
南条くん
武器／両手剣
後衛／端

南条くんの装備できる武器は両手剣。これの攻撃範囲はTYPE-Bだ。意外と遠くの敵にまで攻撃が可能なので、後衛に置くのがベスト。前衛の主人公と対称的になるポジションがよいだろう。



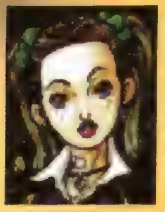
マーク
武器／斧
前衛／中央、端

マークは斧を装備できる。攻撃範囲はTYPE-D。攻撃範囲が非常に狭いので、間違っても彼を後衛にしてはいけない。初期に使える得意技も、後衛では役に立たないものばかりなので要注意。



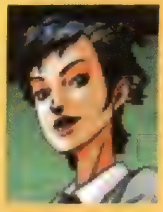
エリー
武器／片手剣
前衛／中央、端

エリーは主人公と同じく、片手剣を使用する。攻撃範囲は非常に狭いTYPE-Aとなるので、ぜひ前衛に配置したい。後衛に置いてしまうと、武器による攻撃がまったくできなくなってしまう。



アヤセ
武器／ムチ
前衛／中央、端

アヤセが装備できる武器はムチ。攻撃範囲はTYPE-Eとなる。前衛に置けば、敵全体に攻撃できるが、逆にそこは狙われやすいポジションでもある。主人公やマークの後ろに配置するのがベスト。



ゆきのさん
武器／投具
後衛／中央、端

ゆきのさんが装備できる武器は投具。攻撃範囲はTYPE-Fとなる。彼女はゲームの序盤しか戦闘に参加しないが攻撃範囲が広く、なにかと心強い仲間だ。彼女には後衛で活躍してもらおう。

フォーメーションの組み方でポイントになるのは、前衛でしか攻撃できないキャラクターと後衛の方が適しているキャラクターをそれぞれどこに配置するかがポイントだろう。各キャラクターのパラメーターや魔法、得意技などのバランスを考えて配置していきたい。

悪魔と同等に戦うための基礎知識

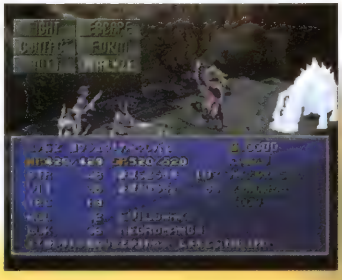
攻撃の「相性」

↑せっかく仕掛けた攻撃も、相性によっては反射されてしまう。このような相性をしっかり把握しておかないと、手痛いしっぺ返しがくるのは確実。

悪魔と魔法、得意技、武器による物理攻撃には、それぞれ相性というものが設定されている。この相性とは、どの悪魔がどの種の攻撃に弱くて、どの種の攻撃には強いか、といったもの。中には魔法を吸収したり、物理攻撃を反射する相性をもった悪魔も存在する。これらの要素を無視し、ただ思いつくまま戦っていては時間、体力、SPの無駄使いだ。効率よく戦うためにも、悪魔と攻撃の相性はしっかり把握しておきたい。またこの相性は各ペルソナにも設定されている。

戦闘前には必ずANALYZEで悪魔の特性のチェックを

戦闘シーンで表示されるコマンドのなかに“ANALYZE”がある。これは悪魔のステータスや種族、属性を見ることができるデビルアナライズ用のコマンドだ。悪魔の特性も表示されるので、どの攻撃が効かなくて、どの攻撃に弱いか、といった具体的な情報まで知ることができる。戦闘前にはこの“ANALYZE”で悪魔の特性をチェックをして、効率のよい戦いをおこなっていこう。



←初めて遭遇した悪魔の情報は表示されない。しかし一度でも戦えば、その後ずっと情報を提供してくれる。

危険な相性

攻撃を吸収してしまう悪魔

こちらが仕掛けた攻撃を、吸収してHPに変えてしまう相性。それほど困る相性ではないが、戦闘が長引くうえにSPを無駄に消費してしまう。魔法を吸収する悪魔には物理攻撃が、物理攻撃を吸収する悪魔には魔法攻撃が効果的。

外道シャドウ（物理吸収）
夜魔ナイトメア（魔法吸収）

攻撃を反射する悪魔

もっとも気をつけたいのが攻撃を反射する相性。なかには2倍にして返してくる相性の悪魔もいる。またバットステータスになる魔法をかけると、逆にこちらがかかってしまう。飛天族がそれに属するので要注意。

天使エンジェル（魔法反射）
幽鬼ガキ（GUN反射）

呪殺系の攻撃をする悪魔

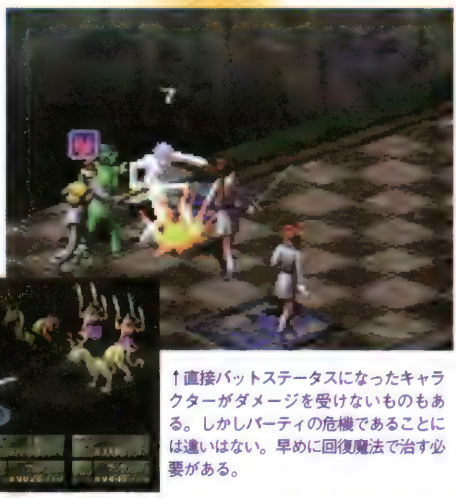
呪殺魔法を持っている悪魔との戦いは困難を極める。幽鬼や悪霊がよく出るダンジョン内では素早さの高いマキやブラウン、エリーにHolylightのペルソナを降魔させておき、敵が呪殺魔法を仕掛けてくる前に破魔魔法で倒そう。

悪霊ブキミちゃん（ムド系）
堕天使ベイモン（エイハ系）

戦闘をより効果的にする

ステータス解説

魔法には相手にダメージを与えたうえ、ステータスに異常を起こすものがある。ステータスが異常になると戦闘不能となり、ひどいときはそのまま死へとつながる。このステータスに異常が生じたことを“バッドステータス”といい、一時的なものと戦闘が終了しないと回復しないものが存在する。これらのステータスの変化は、魔法やアイテムで回復できる。バッドステータスにかかったら、早めに回復することを心掛けよう。また“グッドステータス”というものがある。これは戦いを効果的にするために、仲間同士でお互いのステータスを変化させてしまうものだ。ステータス異常を起こすと、画面上にマークが出る。その意味と回復方法はきちんと把握しておこう。



↑直接バットステータスになったキャラクターがダメージを受けないものもある。しかしパーティの危機であることには違いはない。早めに回復魔法で治す必要がある。

バッドステータス

特定のターン数で自然回復する一時的なもの。ただし同じ魔法をかけるられると、3段階まで症状が重くなる。

HAPPY●ハッピー

幸福状態となり、戦闘に参加しなくなる。ハビルマをかけられると、この症状になってしまう。この魔法は夜魔ナハトコボルトが所持している。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

PANIC●パニック

混乱した状態となり、症状が重くなるとフォーメーションにも支障をきたす。夜魔バリカーなどがこの症状になる魔法、プリンパを所持している。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

FREEZE●フリーズ

凍った状態になり行動不能となる。この症状は、氷結魔法や氷結の相性の得意技を受けたときに起き、この状態では、ジオ系の魔法に弱くなる。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

SHOCK●ショック

電撃魔法、電撃の相性を持った得意技を受けると起こる症状。感電した状態となり行動は不能。このときは、氷結の相性を持った攻撃に弱くなる。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

CHARM●チャーム

敵に魅了された状態で、味方に攻撃をしてしまう。マリンカリンとセクシーダンスによって、この症状がおきる。症状が重くなると攻撃力も増す。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

SLEEP●スリープ

眠ってしまい、行動不可能となるうえに敵の攻撃を回避できなくなる。ドミルナーとこもりうたには要注意。夜魔サキュバスなどが使用してくる。

●回復魔法
パトラ・ペンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

CLOSE●クローズ

ペルソナの発動に支障をきたす。クローズ状態になる魔法、マカジャマと得意技デスペルタンゴを所持している悪魔は先に倒しておこう。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

BLIND●ブラインド

視力と聴力が衰え、命中率と回避率が下がる。症状が重くなると、SPにも影響し始め、ペルソナの発動もできなくなってしまう。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

BIND●バインド

金縛り状態となり、行動不能となる。この症状になる魔法、シバブーを所持している堕天使エリゴールと悪霊はなこさんには気をつけよう。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

UNLUCK●アンラック

不幸な状態。このとき、運のパラメーターが落ちてしまう。症状がひどくなると運で左右されている降魔魔法が効きやすくなってしまう。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

GUILT●ギルド

罪悪感を抱いてしまい、敵への攻撃ができなくなる。得意技のギルトアイズとかなしみのワルツを所持している悪魔に遭遇したら、先に倒そう。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

TERROR●テラー

恐怖心をあおられ、戦闘を離脱してしまうことも。いちど離脱したキャラクターは、戦闘が終了するまで戻ってはこない。人数が少ないときは要注意。

●回復魔法
パトラ・ベンパトラ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・ハトホル

重バッドステータス

戦闘が終了するまで、または終了後もその症状が続く。即座に回復魔法やアイテム、各回復施設で治すように。

POISON●ポイズン

攻撃力が半分になり、HPが最大値の1/16ずつ減少する。戦闘後も回復しないので、ポイズマやどくひっかきなどの攻撃を受けたら、すぐに回復を。

●回復魔法
ポズムディ
●回復魔法所持ペルソナ
ウシャス・マソ

STONE●ストーン

行動不能となり、防御力が低下し、攻撃の回避ができなくなる。ペトラマや得意技、石化かみつきを所持しているジェラシーなどには要注意。

●回復魔法
ペトラディ
●回復魔法所持ペルソナ
？？？？

DYING●ダイイング

HPが0で戦闘から離脱している状態なので、画面上には現れない。デスティカやヘルズアイズを所持している悪魔は、早めに倒してしまおう。

●回復魔法
リカーム・サマリカーム
●回復魔法所持ペルソナ
ケルベロス・サティーなど

PALYZE●パライズ

麻痺した状態になり、SPが最大値の1/16ずつ減っていく。パララマを所持している業魔ジェラシーには要注意。敵の攻撃を回避できなくなる。

●回復魔法
パララディ
●回復魔法所持ペルソナ
テンセンニャンニャン・アメノウズメ

SICK●シック

病気になった状態。HPが最大値の1/8ずつ減少する。戦闘後も回復しないので、シシリッカやウィルスひっかきを所持している悪魔には注意を。

●回復魔法
シシリディ
●回復魔法所持ペルソナ
ハトホル・ラクシュミ・オトヒメ

グッドステータス

仲間に特殊な能力を故意に与えるステータス変化。ここでは、バッドステータスとの違いを表わすため“グッドステータス”と呼ぶ。これは悪魔との戦いを有利にするために用いるものだ。しかし使い時を誤ると逆にこちらのピンチに陥ってしまう可能性がある。特定ターン数、または戦闘終了で回復するものと、同じ魔法をかけると回復するものとの2種類がある。ただし移動中には、なんの影響も与えない。なおクロークになるドロンパと、パペットになるドロイドはペルソナのみ所持している魔法。悪魔が使ってくることはない。

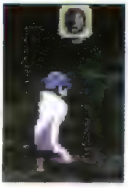
↑→ウルバーン使用。月齢が大きいときほど、ウルフ状態になったキャラは強くなる。

CLOAK●クローク

透明な状態となり、敵の攻撃ターゲットから外れる。その代わりに、魔法防御力が弱くなる。ターゲットにされなくても、魔法の攻撃範囲にいた場合は攻撃を受けてしまうので、むやみに使うのは禁物。攻撃範囲の狭い魔法所持悪魔や魔法を所持していない悪魔を相手にしたときだけに使おう。

●ドロンパを使えるペルソナ
バルバトス

PUPPET●パペット



DYING(HP0で戦闘から離脱している）状態の仲間にのみ使用可能。そのまま味方にマリオネットのように操られている状態となり、敵の攻撃対象からも外される。通常時と同じく、戦闘コマンドによって指示を出せるが、ペルソナの発動はできない。戦闘終了後、HP1の状態で復活をする。

●ドロイドを使えるペルソナ
アンクウ

COUNTR●カウンター

敵からの物理攻撃に対し、反撃を行うステータス。反撃も武器による物理攻撃となるので、攻撃範囲外に敵がいる場合は、反撃不能となる。ただしこの反撃は通常の攻撃とは別扱いなので、うまくいけば1ターン内に2回攻撃をすることになる。なお、このステータスは戦闘終了後、回復する。

●クイッカを使えるペルソナ
？？？？

BERSEK●バーサク

狂暴な状態となり、攻撃力と命中率が上昇する。しかしコマンドによる指示はできず、プレイヤーの意志を無視し、武器攻撃のみ繰り返す。武器の攻撃範囲に敵がいない場合は、1ターンなんの攻撃もしないことになるので、このステータスは攻撃範囲の広いキャラクターに使うように。

●バルザックを使えるペルソナ
マルドゥーク

MAD●マッド

ペルソナが、暴走した状態。魔法攻撃力と命中率が上がるが、コマンドによる指示は一切不能となる。このマッド状態になっているペルソナは、敵にHPダメージを与える魔法しか使わない。SPが不足していたりHPにダメージを与える魔法を持たないペルソナには使ってはいけない。

●マドールを使えるペルソナ
ロキ

WOLF●ウルフ

獣人化した状態。月齢に大きな影響を受け、キャラクターの全戦闘能力に変化が生じる。FULL MOONに近いほど戦闘能力が上がり、NEW MOONに近いほど戦闘能力が下がる。NEW MOON時は戦闘能力が通常よりも下がってしまうのでウルバーンを使うときは月齢に注意しよう。

●ウルバーンを使えるペルソナ
ロキ・ケルベロス

PERSONA BE YOUR TRUE MIND

PLAYING FIELD

プレイングフィールド

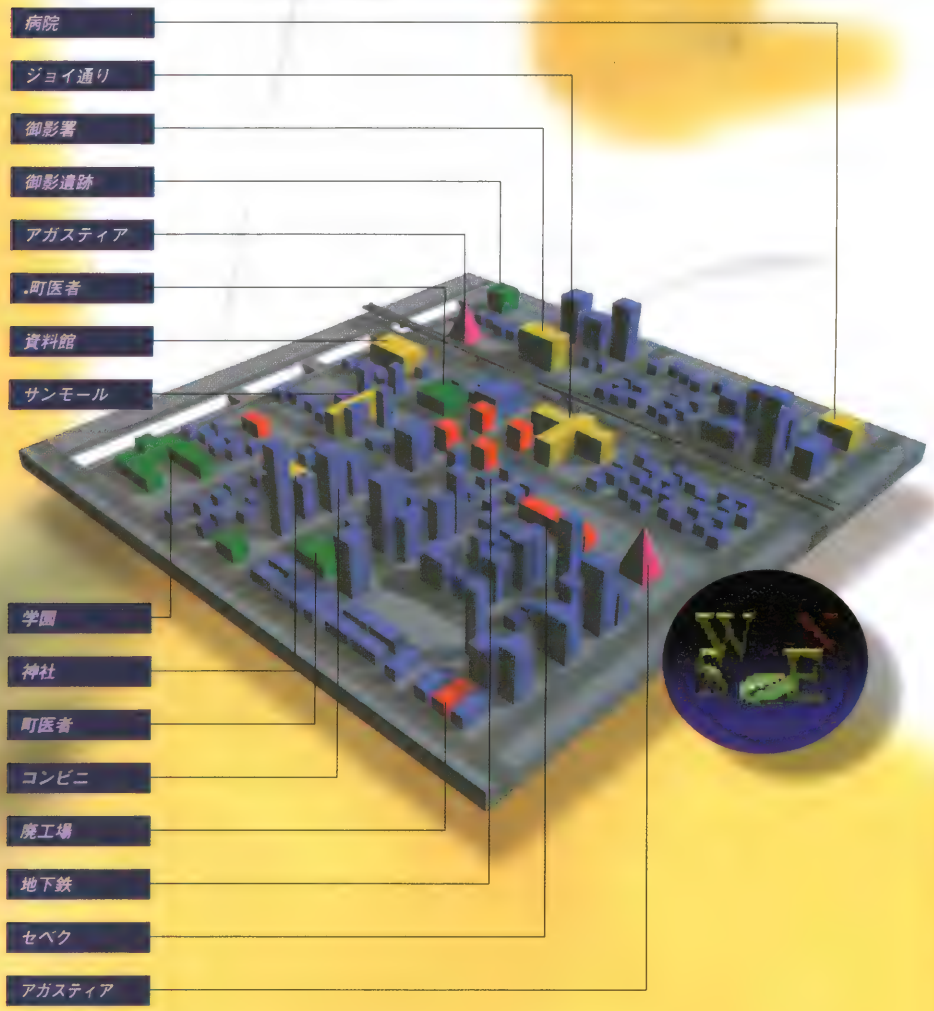
トリッシュ

「渡る世間はGive and take！　お金しだいで何でもRecover。ご用はなーに？」。回復の泉に入ると、妖精トリッシュがこんな言葉で我々を迎える。彼は妖精王オベロンに仕える、いたずら好きな小妖精だ。おそらく御影町が異界化した際の混乱に乗じて、人間界にやって来たのであろう。

Mikage Town Panoramic View

御影町全景

今回の舞台となる御影町。主人公たちは世界を救うため、この街を奔走することになる。各建物の場所を完全に頭に叩きこんでおこう。

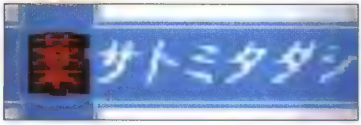


INSTITUION AND SHOP GUIDE

施設&ショップガイド

御影町INFORMATION

DRUG●出かける前には

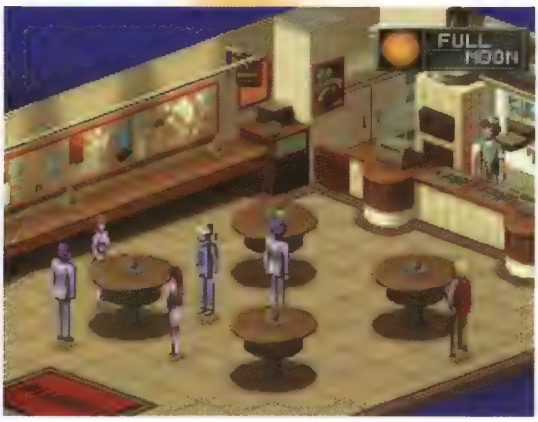


薬局はアーケード内にひとつずつある。店の名前は「サトミタダシ」。某マ○モト○ヨシばりに人名そのまんまな店名だが、どの店も同じ名前なのでチェーン店であることが予想される。店内に入るとかわいいカエルの置物が目を引く。店主はどこにでもいそうなおやじだが、実にハゲチョビンの似合う男である。しかしそれ以上にインパクトがあるのがBGM。とてもGOODなので、とにかくじっくり聞いてみてほしい。

RECOVERY●傷ついたときには

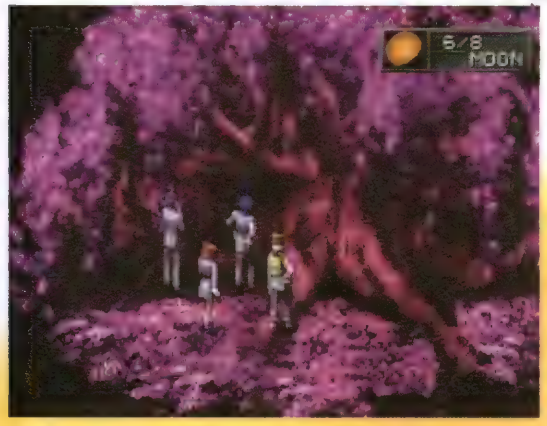
街の中には病院が1ヵ所、町医者が4ヵ所ある。病院にはマキが入院しており、自分たちが特にお金を払って治療してもらうようなことはない。町医者のうち、2ヵ所は治療費が¥800だが、ジョイ通りの中にある「エスミクリニック」は¥1000、ブラックマーケットにある同クリニックは¥1500と多少割高になっている。ただ神社や学校など、無料で回復できる施設もあることを覚えておくと役に立つ。

INFORMATION●困ったときには



高校生の定番といったらいつの時代もファーストフード。ところがこの店ではハンバーガーはおろか、ドリンクひとつ置いてない。これでは女子校生も近寄らないと思うのだが意外と客が入っている。ここで仲間たちと会話することにより、次の目的を思い出したり新たな情報を入手したりできる。情報の入手は他にバーでもできるが、こちらはアルコール類は売っているようで、客の数人が酔っ払っているが、主人公たちは高校生なので当然お酒は×。

SAVE●行動の記録は



ゲーム中、唯一行動の記録を保存できるのがここ、「アガスティアの木」。以前から御影町のあちこちに生えていたようで、普段から多くの人たちがこの木は何の木か気になっていたようだ。見た目の幹の太さもそうだが、主人公たちに「若者よ…」などと話しかけてくるところから、そうとうな樹齢であることが予想され、その樹齢により人と会話できるようになったのかもしれない。御影町内や建物内部にある主な「アガスティアの木」の場所は下に示した通り。

SAVE POINT

- ●街中（2カ所）
- ●学校　1F保健室
- ●異界化病院　2F
- ●セベクビル　1F（2カ所）
- ●ジョイ通り
- ●御影サンモール
- ●ブラックマーケット
- ●迷いの森
- ●デヴァ・ユガ　1F

ITEM●戦闘を有利に進めよう

千年万年堂

最初は普通にアイテムを売っている店なのだが、セベクビルのイベント終了後は店主が突然、鶴の冠をかぶった「ツルンカーメン」と亀の冠をかぶった「カメンツールン」という何とも長生きしそう名前の二人に変わる。前者はアイテムの販売を行っているが、後者はアイテムやインセンスと宝石を交換してくれる「ラグ屋」になっている。下にその対応表をまとめておいたので参考にしてほしい。なお、インセンスは月齢で必要な宝石が変化するので注意。

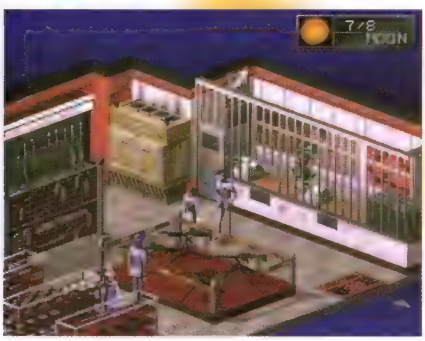
交換アイテム対応表 ●宝石2つでアイテム1つと交換

交換アイテム	必要な宝石
ほうぎょく	ダイアモンド　マラカイト
ちがえしのたま	ダイアモンド　ターコイズ
はんごんこう	ダイアモンド　エメラルド
ディストーン	オパール　ターコイズ
ディスパライズ	オパール　エメラルド
ディスポイズン	オパール　トパーズ
ディスシック	オパール　ガーネット
つるつるドロップ	ターコイズ　トパーズ
かめかめキャンディ	ターコイズ　エメラルド
ぎんのマニシャ	エメラルド　マラカイト
チューインソウル	パール　オパール
ませき	マラカイト　ターコイズ
ふうまのすず	ガーネット　マラカイト
コアシールド	トパーズ　ダイアモンド
ヒランヤ	マラカイト　パール
ソーマ	ダイアモンド　オパール
マハラギストーン	ルビー　ムーンストーン
マハラギオンストーン	ルビー　アクアマリン
マハブフストーン	アクアマリン　ムーンストーン
マハブフーラストーン	アクアマリン　アメジスト
マハガルストーン	アメジスト　ムーンストーン
マハガルーラストーン	アメジスト　オニキス
マハマグナストーン	オニキス　ムーンストーン
マハマグナスストーン	オニキス　ルビー
メギドストーン	アレキサンドライト　ムーンストーン
メギドラストーン	アレキサンドライト　ルビー
マハザンストーン	タンザナイト　ムーンストーン
マハザンマストーン	タンザナイト　アクアマリン
マハグライストーン	ダイアモンド　ムーンストーン
マハグライバストーン	ダイアモンド　アメジスト
マハジオストーン	サファイア　ムーンストーン
マハジオンガストーン	サファイア　オニキス

交換インセンス対応表 ●インセンスは必要な宝石が月齢で変化する

交換インセンス	月　齢	必要な宝石
STRインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　ガーネット
	3／8～5／8	ダイアモンド　アメジスト
	6／8～FULL	アクアマリン　パール
VITインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　トパーズ
	3／8～5／8	サファイア　ガーネット
	6／8～FULL	アクアマリン　ルビー
TECインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　マラカイト
	3／8～5／8	エメラルド　トパーズ
	6／8～FULL	アクアマリン　エメラルド
AGLインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　オニキス
	3／8～5／8	エメラルド　マラカイト
	6／8～FULL	アクアマリン　サファイア
LUKインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　ターコイズ
	3／8～5／8	ルビー　オニキス
	6／8～FULL	アクアマリン　ダイアモンド
HPインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　オパール
	3／8～5／8	アメジスト　アレキサンドライト
	6／8～FULL	ムーンストーン　アクアマリン
SPインセンス	NEW～2／8	アレキサンドライト　タンザナイト
	3／8～5／8	アメジスト　アクアマリン
	6／8～FULL	ムーンストーン　アレキサンドライト

WEAPON●攻撃力UP!



一見すると普通のコンビニ。ゲームスタート当初はアイテム全般を取り扱っているが、こちらもセベクビルのイベント終了後、店内の様様は一転し拳銃を中心とした武器を売り始める。おおよそコンビニとは言い難いが、パーティーのメンバーもそれに気付いているようだ。「何度来ても慣れねえな、にっこり笑って「武器をお探しですか？」とかいわれてもよ」とはマークの弁。

ARMOR●叩かれても大丈夫

洋服屋は基本的にアーケードの中にあり、武器屋同様セベクビルのイベント後、防具屋として営業を始める。店内にあるマネキン数体はマヌカンの趣味なのかわからないがパンクな雰囲気をかもし出している。ショップの中にはストーリーの進行具合により、取り扱っている商品が変わってくるところもあるので、なにか変化があったら防具屋に限らずこまめにチェックしてみるとよい。

VELVET ROOM●新たなペルソナはここで

スペルカードの合体からペルソナの降魔までの作業を行ってくれるのが「ベルベットルーム」。警察のイベント終了後から入れるようになる。店の主人の名前はイゴール。召喚スペルカードを読むことができ、主人公たちにペルソナを降魔させることのできるマインドマンサーを生業としている。手に持っているのはイビルホン。それを使って魔界にいる悪魔を召喚させるらしい。

JUDGMENT 1999

CASINO SUCCESS STORY

カジノで楽しく大儲け！

BLACK JACK
ブラックジャック

ディーラーとプレイヤーに配られたカードの合計で勝敗を決めるゲームだ。カードの合計が21に近い方が勝ちになるが、カードの組み合せにより勝敗が決まることもある。

SUCCESS 1 ［BETは必ず10枚!］

ブラックジャックは5種類のゲームの中で最も運の要素が少ないゲームである。しっかり考えればトータルで負けることはほとんどないと思うが、その分儲けも少ないので2、3枚ベットしてもあまり意味がない。余談だがインシュアランスが発生したときは、たとえ相手がブラックジャックでも賭けた分のコインしか獲られないので、無理に保険を掛ける必要はない。

SUCCESS 2 ［DOUBLE DOWNはカードをよく見て］

ブラックジャックは10の来る確率が最も高いので、2枚の合計が11のときにダブルダウンするのがベストと思いがちだが、相手の手札をよく見ることも大切だ。相手の最初の手札が1や絵札であればあっさり返り討ちに合うので、相手が2～5など確実に3枚目を引き、自分の手札の合計が9～13ぐらい、つまり、次で勝負を決められる数字のときがベストだろう。

SUCCESS 3 ［SPRITは必ず生かせ！］

スプリットをしてはいけない場合を紹介する。まずは7が2枚のとき。当然スリーセブンをねらおう。次はエースが2枚のとき、これは反対意見もあるだろうが、エースを2枚にわけると、絵札や10との組み合わせでもブラックジャックにはならず、21と数えられてしまう。それならば6カードや7カードをねらった方がよい。以上の2つ以外は必ずスプリットしよう。

POKER
ポーカー

手札として配られた５枚のカードから任意のカードを１回だけ交換し、できた役によりオッズ表に対応したコインが配当されるゲーム。役は画面上のオッズ表にあるものだけだ。

SUCCESS 1

［BET10枚はお約束］

ポーカーもブラックジャックについで確実に勝てるゲームになっている。しかもこちらにはエクストラゲームまで付いていて、100枚程度であれば簡単に勝つことができる。はっきり言って、「どうぞコインを増やしてください。」と言っているようなものである。そんな状況で10枚ベットしないでどうする！さあみんなで10枚賭けるのだ。

SUCCESS 2

［１ペアを残すよりフラッシュ、ストレートをねらえ！］

コインを稼ぐときにメインになるのは、実際のゲームではなく以下に紹介しているエクストラゲームだ。どのゲームも、１回勝つごとにコインが倍になるので、ポーカーで勝ったときの配当が多いほど少ない回数でコインを増やすことができる。配られたカードに１ペアがあっても他の３枚が続いていたり、マークが同じような場合は多少強引でも高い役をねらおう。

HI&LOW

↑このように、何を引いても絶対勝つ場合が意外とある。

このゲームはかなり良心的で、表示されるカードは比較的小さいものが出るようになっている。コイン500枚程度であればあっさりゲットできるが、調子に乗っていると絵札なども出てくるので、うまく引き際を考えた方がよいかもしれない。

RED&BLACK

↑とてもじゃないが、そう勝ち続けることはできない。

このゲームに勝つ要素はただ一つ、「運」である。ルールは伏せられた１枚のカードが赤か黒かを当てるだけだ。つまり勝率は何回やってもほぼ５割。他の２つに比べるとあまりに分が悪いので、無理に挑戦しないのが賢明だろう。

BIG&SMALL

伏せられた一枚のカードが、表になっているカードより大きいか小さいかを当てるゲームだ。このゲームのよいところは前回の結果が次の勝負に引き継がれること。１回当てれば、次はめくれたカードとの大小を当てればよいからである。絵札や２、３などが出ればその次が当たる確率がぐっと増えるし、７、８、９などが出たときはムリに勝負をしなくてもよい。

カード	2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、1
成功率	高◀▶低◀▶高

←このくらいのカードが出たら次はリトライしないほうが賢いぞ。

SLOT MACHINE
スロットマシーン

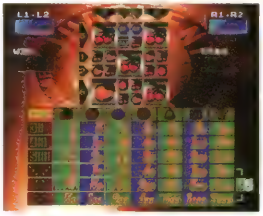
対角線状に並んだ5個の大ドラムと、16個の小ドラムの絵柄を揃えるスロットマシン。ベットした列で同じ絵柄が3つ以上並ぶか、大ドラムが一定の形になると配当が入る。

SUCCESS 1 ［台を選べ！］

スロットマシーンには1台ごとに揃いやすい絵柄が決まっている。10～20回程ドラムを回せば、どの絵柄が出やすいかだいたいわかってくるだろう。あとは簡単、高い絵柄がよく揃う台をひたすら選べばよいのだ。揃う絵柄がわかってもそれがチェリーなどではしょうがない。スロットの攻略はとにかくドラムを回して出やすい絵柄を確認することだ。

SUCCESS 2 ［考えて小ドラムを回せ］

一台ごとに癖があることがわかったら、つぎは小ドラムの回し方を考えてみよう。このゲームは小ドラムが止まったあと、R1またはR2ボタンを押さない限り大ドラムは止まらない。そのためどのような組み合わせにすればよいか、考える時間を充分取ることができる。大ドラムを止める前に、台の癖とオッズの高さをもう一度よく考え直してみよう。



DICE GAME
ダイスゲーム

画面上で振る2個のサイコロの合計を当てるゲーム。1回のゲームで、2～12までの11カ所へいくつでもベットでき、当たるとエクストラゲームに挑戦できる。

SUCCESS 1 ［ハイリスク、ハイリターン］

このゲームのコンセプトはハイリスク・ハイリターン。100枚程度を確実に儲けようと思うならばベットは200枚以下。しかし最高1100枚もコインを賭けられるのだからここはドカッと賭けてドカドカッと儲けたい。というわけでベットは最低500枚。しかしオッズの関係から儲けが出るのは600枚ぐらいが限度。それ以上賭けても意味はない。

↑7に近いほど多くベットするのが定石だ。

SUCCESS 2 ［本当の勝負はエクストラゲーム］

最初のゲームはとにかく当てることに意味がある。ホントの勝負はこのエクストラゲーム。リザルトを参考に7が大量に出たあとにリトライしまくってほしい。TAKE SCOREするタイミングはベットしたコインの倍程度が妥当だ。

CODE BREAKER
コードブレーカー

コードブレーカーは、バラバラに配置された1から9までの数字の配列を、一定回数以内に当てるゲームだ。このゲームは悪魔を倒したときに手に入るメタルカードでプレーする。

SUCCESS 1 ［カードは重複させるべからず］

最初の1回目は、当然ヒントになるものはまったくない。攻略の仕方は人それぞれあるだろうが、よく同じ数字を何個も並べる人がいる。はっきり言ってこれは×。わずか（1/362880）だが1回目に当たる確率もあるし、2回目以降のヒントも少なくなる。せっかく数字が重ならないようにチェックできるようにCHOSENが上にあるのだから、しっかり活用しよう。

SUCCESS 2 ［HITは確実にマークせよ］

1回目が終了した時点ですべてが当たりでなければ2回目に移るわけだが、まず最初にやることはヒットした所を確実にマークすること。マークをしておけば2回目以降の大きなヒントとなるし、これをやっておかないと考えているうちにパニックになりかねない。次にブローの列をチェックしてみよう。1列に1個でもブローがあれば大きなヒントになるぞ。

SUCCESS 3 ［RESULTから答を導け］

3回目や4回目になれば、重要なのはリザルトの方になる。今までのデータがそこに詰まっているので、少し考えれば数字の位置を見出せるようになる。しかしあまりに情報が多すぎて頭で考えきれないときはメモを取ってみるとよい。数字ごとに画面と対応した図を書き、「この数字はここがだめ」と、消去法で考えていくとより楽に位置を把握できるだろう。

メタルカードを所持している悪魔

種族	LV	名前
妖鳥	Lv.10	バー
地霊	Lv.20	コボルト
龍王	Lv.30	ノズチ
堕天使	Lv.41	アラスドール
外道	Lv.50	シャドウ
妖魔	Lv.60	シウテクトリ

PERSON WORLD GUIDE

ペルソナ ワールド ガイド

御影町を襲った突然の異変。それは己の野望に溺れた、ひとりの男が引き起こしたものであった。「悪魔があふれた原因をやっつけて、私たちの街を取り戻そ！」５人のペルソナ使いたちの戦いが今、始まる。

MAP記号解説

3Dダンジョン内には、主人公たちの戦いを助ける施設や、さまざまなトラップなどがある。マップ上に記したこれらのポイントをうまく利用して、少しでも有利な状況に持ち込もう。

アガスティアの木

いわゆるセーブポイント。主人公たちの道のりは長い。新たな場所へ行く前には、必ずセーブをするよう心掛けよう。

診療所

街や商店街の中にある回復施設。異界化した病院内にもある。診察料はさほど高くないので利用しやすい。

コンビニエンス

序盤では回復アイテムなどを売っている。異世界の御影町に行くと、コンビニは武器屋に変わっている。

駄菓子屋

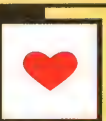
メイン商品は戦闘中に使用するアイテム。異世界の千年万年堂には、宝石とアイテムを交換してくれる店員がいる。

カジノ

儲けたコインは装備類やアイテムと交換できる。ここにしかない品もあるので、お金に余裕が出たらぜひチャレンジを。

ベルベットルーム

ペルソナを作り出してくれる悪魔合体屋。商店街やダンジョン内にある。降魔もここでしかできない。



回復施設

ダンジョン内にある回復の泉や、学園の保健室のこと。回復の泉の利用料金は、診療所に比べて少々値段が高い。

洋品店

異世界のROSA-CANDIDAでは防具を売っている。元の世界の御影町、つまり序盤では商品の売買は行っていない。

薬局

回復アイテム専門店。ペルソナの所持魔法が乏しい序盤では、ここで一通りのアイテムをそろえておきたい。

ファーストフード

食べ物は提供してくれないが、ここにいる客から情報を聞くことができる。ブラックマーケットではバーになっている。

出入口

3D内から2Dマップへと移動できる場所。ダンジョンに入ったら、すぐに脱出できるよう出入口の場所を覚えておこう。

上り階段

ひとつ上の階に行くことができる階段。上下どちらかの階段しかない場所と、両方そろっている場所がある。

下り階段

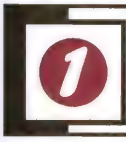
ひとつ下の階に行くことができる階段。階段が多数あるダンジョンでは、上下に対応している番号をよく見よう。

エレベーター

階数の制限はあるが、行きたい階の選択可能。階数によって出現悪魔のレベルが違うこともあるので、利用時は慎重に。

スイッチ

ダンジョン内にあるレバー。調べるとレバーを動かすかどうかが選択できる。使うことによって通路に変化がおこる。



スイッチ対応ポイント

スイッチを使用したことによって、変化の起きる場所を示す。別の階に移動すると通路はもとの状態に戻る。

落とし穴

ひとつ下の階に落下する穴。一度通ると次からは、オードマッピング時にトラップの表示が出るようになる。

落下先

落とし穴の落下先。対応する番号で、どこに落ちたか確認しよう。落とし穴も使い方次第では階段と同じ役割を果たす。

ワープ入口

扉を開けることで他のフロアに移動できる。これまでのシリーズのように、そのポイントの上に乗っても移動しない。

ワープ出口

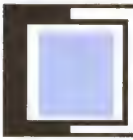
ワープ先の扉から出る場所。この出口の扉から、もとの場所に戻ることもできる。フロアとフロアを結ぶ扉。

ターンテーブル

このポイントの上にくると、強制的に方向転換させられてしまう。引っ掛かったら、必ず方角を確認しよう。

強制移動

矢印の終点まで強制的に移動させられる。逆らって進むこともできないので、戻るときは回り道をしなくてはならない。



ダークゾーン

視界がまったく効かないエリア。マップ表示が消える。オートマッピングかマッパーで確認しながら進んでいこう。

HPダメージ

このポイントの上を通ると、パーティのHPが減少する。場所によって、ダメージの度合が違うので注意しよう。

メッセンジャー

ダンジョン内や各施設の中で、情報を提供してくれる。重要なことを教えてくれる場合もあるので、必ず話しかけよう。

宝箱

中にアイテムなどが入っている。POIZONダメージなどのトラップが仕掛けられているものも多数存在する。

イベント

ストーリー進行上、重要なことが起こる場所。そこを通らなければ、先に進むことができない場合もある。

ボス戦

そのダンジョンのボスがいる場所。そこに来ると必ず戦闘になる。態勢をじゅうぶんに整えてからボス戦に挑もう。

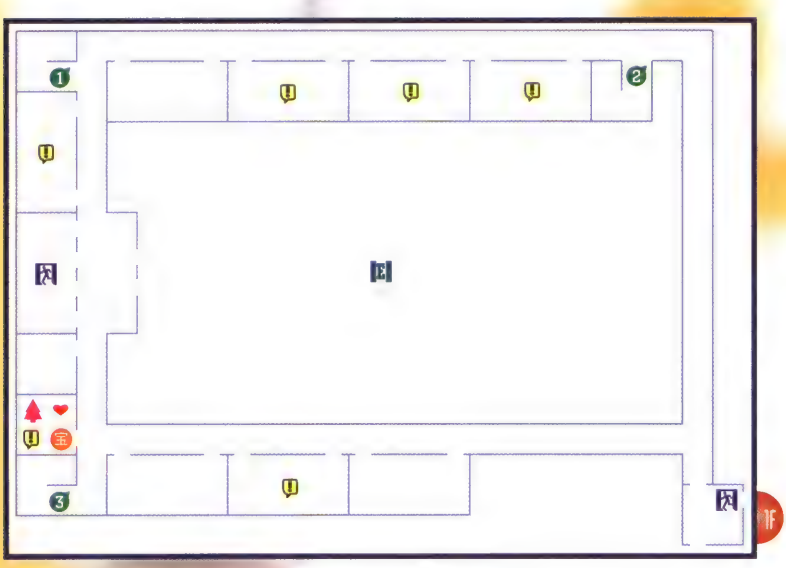
イベントクリア型ドア

特定のイベントをクリアすることによって、開けることができるようになるドア。遺跡B2aだけに存在する。

聖エルミン学園

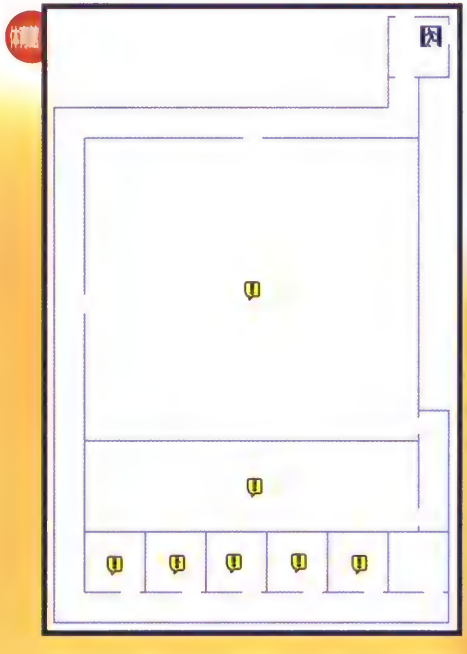
Map 1 intro dention

特に戦闘は起こらないが、学園を探索する前に保健室でセーブをしておくことをおすすめする。そのデータは他のセーブデータとは別に保存しておくとよい。



アイテム

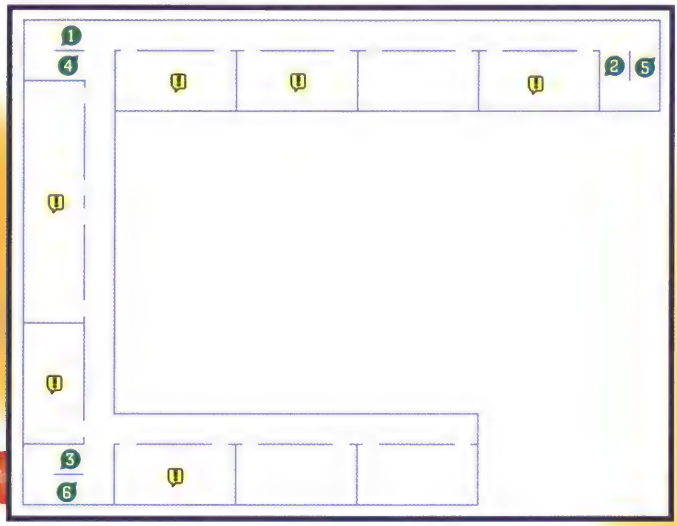
1F
きずぐすり×1



「ボ、ボクさぁ変な夢を見たんだ！」

各教室にいるメッセンジャーたちは、主に御影町についての情報を教えてくれる。非常に重要な情報ばかりなので、もらさず聞いておきたい。また、教室内ではメッセンジャーだけではなく、パーティー内の仲間たちにも話しかけることができる。彼らの話も忘れずに聞くようにしよう。

←女の子が助けを求める夢を見たという生徒。女の子とは…？



Check Point

学園は何度も訪れる重要な舞台

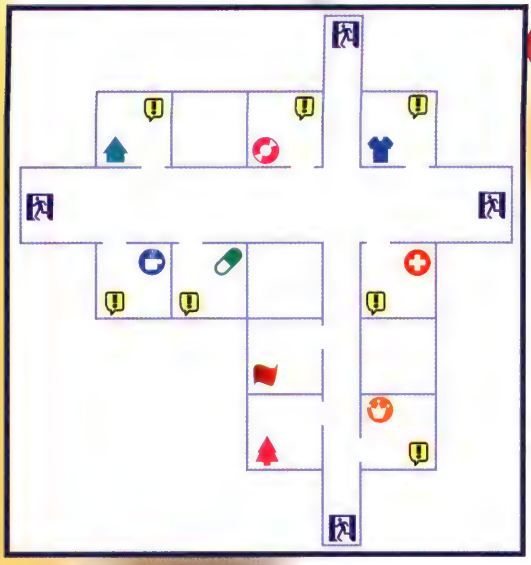
学園は何度か訪れることになる。そのたびにメッセンジャーから得ることのできる情報や、入ることのできる教室が変化してくるので、訪れるたびにすべての教室をのぞいてみよう。武器やアイテムを入手できることもある。このMAPで紹介しているのは、街に異変が起こる前の情報だけだ。

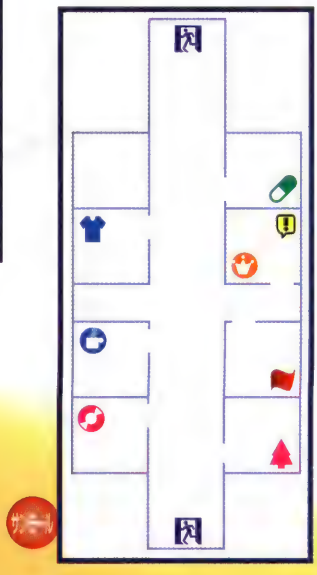
←フェンシング部の部員から、武器をもらえたりするのだ。

アーケード

MAP 2 intro duction

パーティーの態勢を整える場所であると同時に、情報収集の場でもある。立ち寄るたびに、街の人々や仲間たちに話しかけてみよう。意外な話を聞けることもある。





【ジョイ通り】

YIN&YAN	
きずぐすり	100
チューインソウル	500
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ふうまのすず	1200
ヒランヤ	1200

【共通】

千年万年堂	
つるつるドロップ	300
かめかめキャンディ	500
ぎんのマニシャ	900
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
はんごんこう	6000
コアシールド	2000
ヒランヤ	1200

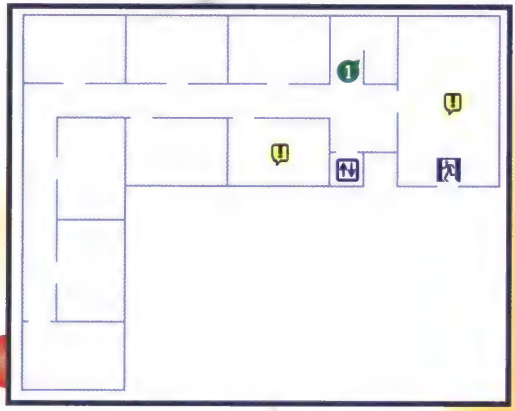
【共通】

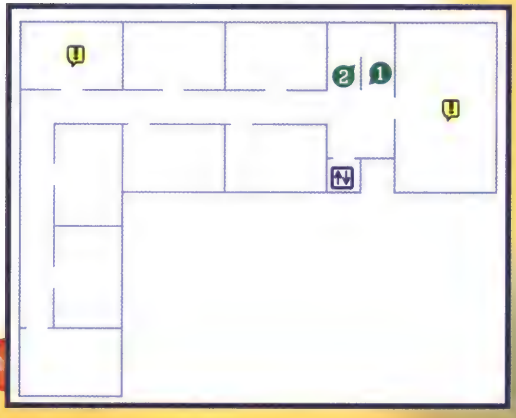
サトミタダシ	
きずぐすり	100
ほうぎょく	2000
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ディストーン	300
ディスパライズ	300
ディスポイズン	300
ディスシック	500

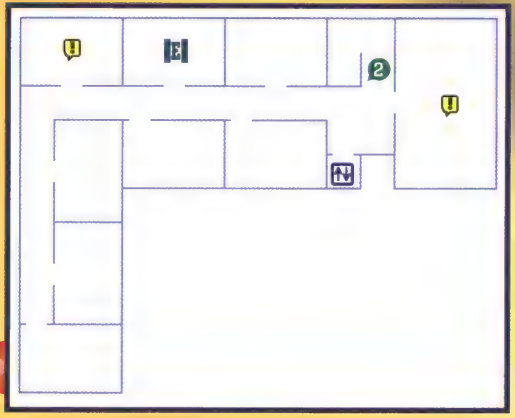
御影総合病院

Map 3 Intro Junction

病院内の患者から得ることのできる情報は、園村麻希に関するものが多い。彼女の見舞いに行ったことが、主人公たちの運命を大きく変えていくことになる。







「優しい男の人の夢…」

御影総合病院に入院している同級生、園村麻希は病院も医者も母親も嫌っている。そんな彼女の唯一の慰めは夢の世界のようだ。最近は夢見がよいらしく、体の調子もよいという。父親のような男性が出てくる夢……それには一体どんな意味があるのか。このあと、彼女の身に突如異変が起こる。

↑長い入院生活のあいだ、彼女は何を見、何を考えていたのだろう。

御影総合病院～異世界～

Map 4 Introduction

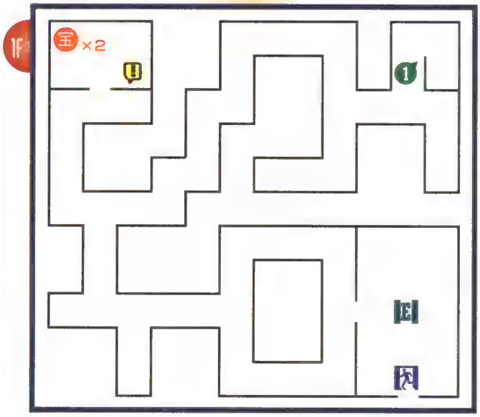
ゾンビ系の悪魔が多数出現する。大きくダメージを受ける攻撃はしてこないが、戦闘が長引くとつらくなる。ゆきのさんのペルソナ熟練度を上げ、ディアを修得しておこう。

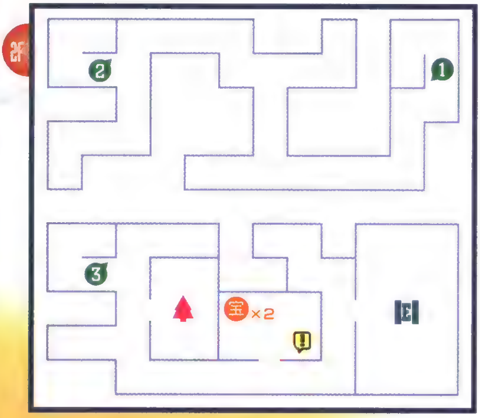
アイテム

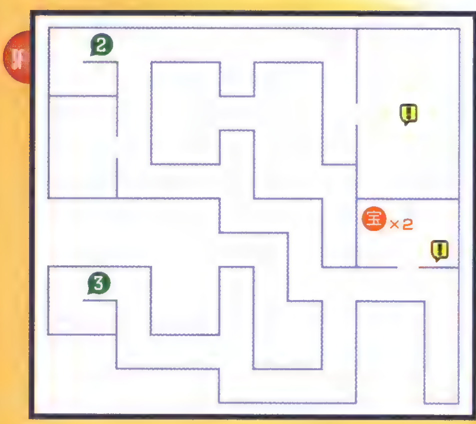
1F
きずぐすり×2

2F
きずぐすり×2
QQメット×2

3F
QQメット×2
ディスポイズン×1







「我は汝…汝は我…力を貸そうぞ」

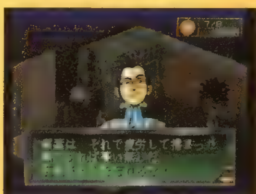
突然の地震のあと、病院内は悪魔が徘徊する異界と化し、主人公たちはペルソナの力を手に入れる。しばらくはこの初期装備ペルソナで戦うことになるが、その際に気をつけたいのが戦闘フォーメーション。各々のペルソナの攻撃範囲をよく考えた上でフォーメーションを組まないと痛い目にあう。

←初のペルソナ発動。この力は「ペルソナ様遊び」と関係があるのか。

Check Point

武器装備は確実に!!

再び学園に戻って来た主人公たちは、あとから戻った南条くんから、警察でマークが悪魔に捕まったことを聞く。救出に行くことになり、銃を受け取る。ここで装備することを忘れてはならない。最初のうちはペルソナだけで悪魔に立ち向かうのは心細い。武器を手に入れたら必ず装備する習慣をつけよう。

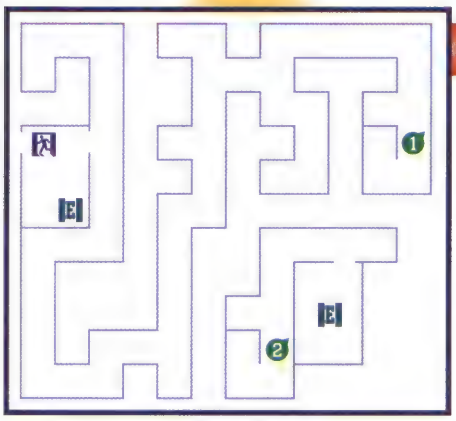


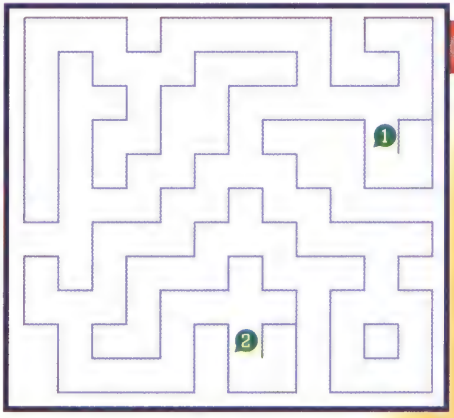
→「備えあれば憂い無し！」まさに南条くんの言う通りである。

御影署

Map 6 Intro Action

御影署には単純な性格の悪魔が多く現れるので、戦闘よりもスペルカード収集に力を入れていきたい。御影署をクリアした後、ベルベットルームが開くからだ。





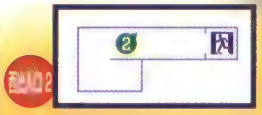
「おれ様もついてってやろうか？」

御影署以降、仲間を選択する機会が3回ある。ただし、入れ替えは不可能なので選ぶときは慎重に。御影署にはブラウンがいる。

地下鉄御影駅構内

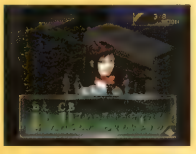
Map 6 Intro Action

この場所にはエリーがいるだけなので、彼女を仲間にしないのであれば特に行く必要はない。エリーには悪いが、ここは無視してさっさと廃工場へ向かおう。



「私も連れていって下さらない？」

改札口でエリーと再会。ブラウンをメンバーに加えていなければ仲間にできる。このあと登場するアヤセを選ぶ場合、ここで彼女の申し出を断らなければならない。



魔工場地下通路

Map7 intro dunction

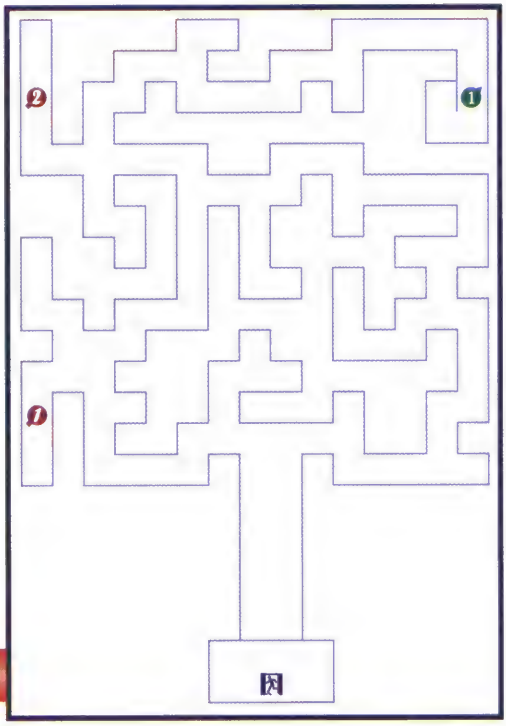
セキュリティカードの差し込み口は発見できただろうか？　次のセベクビルではレベルの高い悪魔が多数出現する。ここでじゅうぶんにレベルを上げておこう。

「アヤセもついてく！」

工場にいるアヤセ。学校が消失してしまい、逃げて来たという。パーティーが4人の場合は仲間にできる。

アイテム

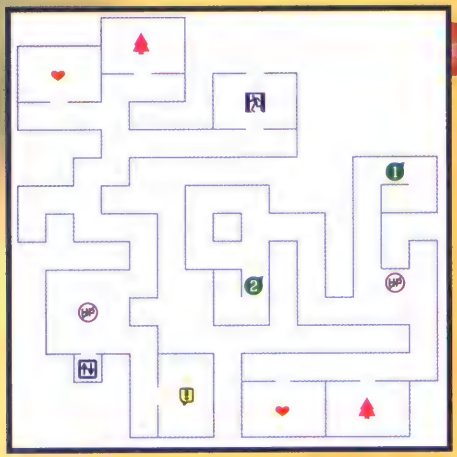
#2
- きずぐすり×1
- ガラガラドリンク×2



セベクビル

Map8 dunction

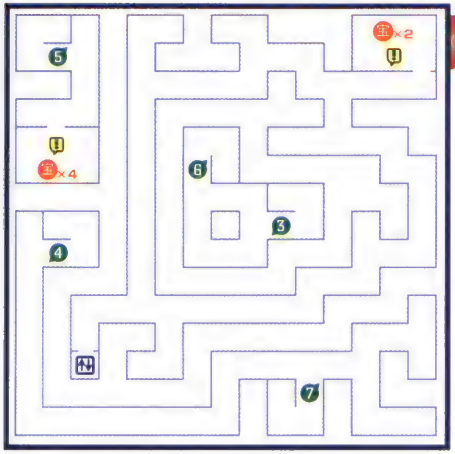
攻撃力の高い悪魔や、エンジェルやナイトメアなど魔法の効かない悪魔が出現する。戦闘の途中に命の危険を感じたら、話し合いに持ちこもう。



アイテム

2F

ショットシェル×1	フレイムショール×1
AK47×1	ガラガラドリンク×1
グロック26×1	さそりムチ×1
スペクトラベスト×2	



アイテム

3F
- ディスシック×1
- レイヴァンフェザー×1
- ブラックシューズ×2
- ガラガラドリンク×1
- チタニウムガード×2
- スペクトラベスト×1

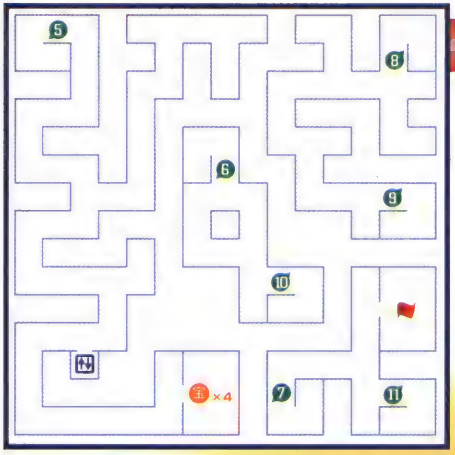
4F
- ショットシェル×1
- デルタストーム×1
- イングラム×1

5F
- チタニウムガード×1
- ショットシェル×1
- スペクトラベスト×2
- モスバーグM500 ×1
- バックソード×1

※トラップの仕掛けられたものあり

「隠し通路か」

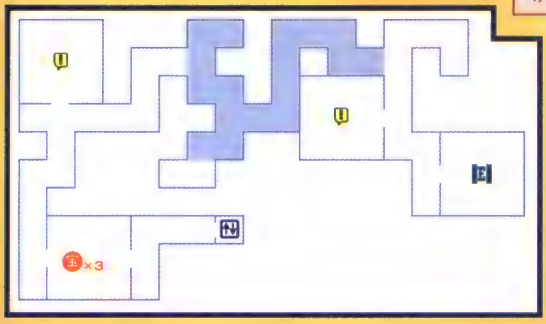
街に異変を起こしたのはセベクビルの支社長神取だった。彼は隠し扉から逃げたようだ。机の周りをよく調べればスイッチが見つかるはず。扉の奥に行く前に、ボス戦で受けた傷を癒しておこう。



セベク地下研究所

Map 9 intro duction

ここでやっかいなのが、妖魔ガンダルヴァの"かなしみのワルツ"。連続して受けると重度の「ギルト」状態になる。麻希のブフで先に「氷結」状態にしてしまおう。



アイテム

- きずぐすり×1
- チタニウムガード×2
- アセイミナイフ×1

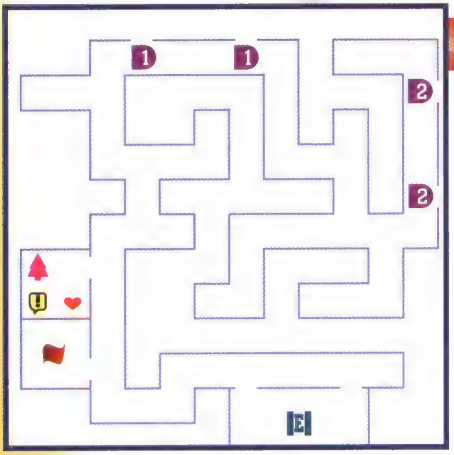
※トラップの仕掛けられたものあり

「助けようよ！」

デヴァ・システムを暴走させ神取と共に死のうとするニコライ博士。彼らを助けるか否かは主人公が選択することになる。どちらを選んでもストーリーは変わらない。

聖エルミン学園？？？

Evildark 系の悪魔が多い。相手の呪殺魔法が効きやすいというリスクはあるが、ここは Holylight 系のペルソナをつけて破魔魔法で一気に片をつけたい。



「…黒い女の子」

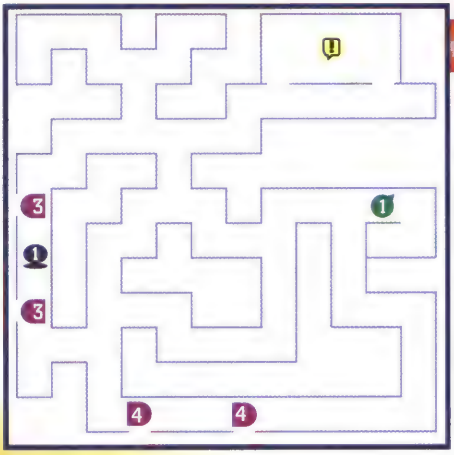
内藤陽介を襲い、学園を異界化させた黒い女の子。神取とも繋がりのあるこの少女は、今後の重要なポイントになりそうだ。

↑内藤の彼女は黒い女の子にさらわれたらしい。

アイテム

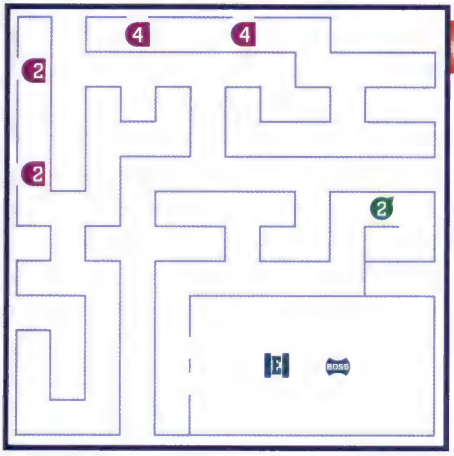
ターコイズ×1
メタルカード×1

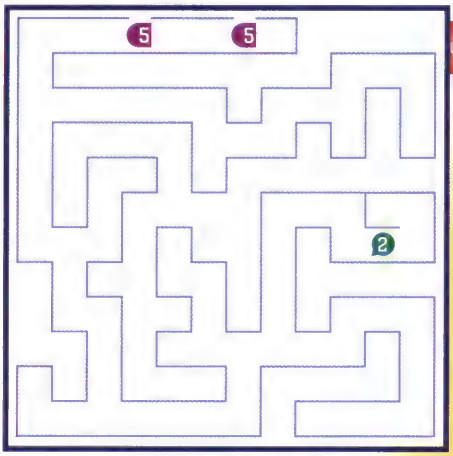
※トラップの仕掛けられたもの有り



「下がってろ…こいつは俺が殺る！」

異界化した学園の美術室にいた城戸玲司は、神取を追うペルソナ使いだった。彼と共に行動することができれば心強いのだが……。





Check Point

新たな戦いに向けて装備を整えよう

この世界に来て初めて武器や防具が商店で購入できるようになる。ここではまず、防具装備を整えておこう。装備することによってダメージを緩和できるので、体力の低い女性キャラクターは特に必要となる。最初のうちは回復魔法があまり使えないので、回復用アイテムは必ず手に入れておきたい。ゲーム前半では、HPの回復量は少ないとはいえ、きずぐすりがかなり役に立つ。逆に魔法に頼りがちになる後半は、SP不足に陥りやすいのでSP回復アイテムを用意するとよい。バッドステータスを回復するディスポイズンやディスパライズなどの状態回復アイテムもひと通りそろえておくのがベストである。

【サンモール】

サトミタダシ	
きずぐすり	100
ほうぎょく	2000
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ディストーン	300
ディスパライズ	300
ディスポイズン	300
ディスシック	500

千年万年堂	
つるつるドロップ	300
かめかめキャンディ	500
チューインソウル	500
ぎんのマニシャ	900
マジカルガード	15000
フィジカルガード	15000
はんごんこう	6000
コアシールド	2000
ふうまのすず	1200
ヒランヤ	1200

ROSA-CANDIDA（防具屋）	
ヘッドギア	4500
かぜよみのかぶと	7500
TAC-V2	13500
こんじきのよろい	19500
ジャミングガード	5400
はまがりのこて	6900
ハイパーフォックス	4500
すずなりのぐそく	6300

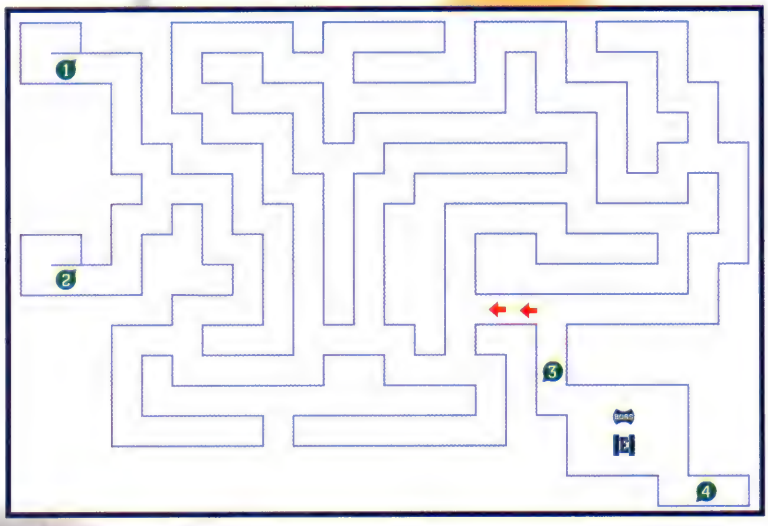
YIN&YAN（武器屋）	
リゾルバーM380	16200
HK　VP70Z	20400
ステアーTMP	11700
HK　MP5K	15000
SPAS12	18300
フランキPA-3	23400
SIG-SG550	17100
ハイドロジェット	19500
サーペントファング	2100
せんこうだん	3000

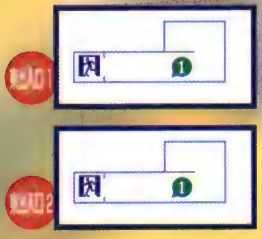
※YIN&YAN（武器屋）の情報はサンモール付近のコンビニのものです。

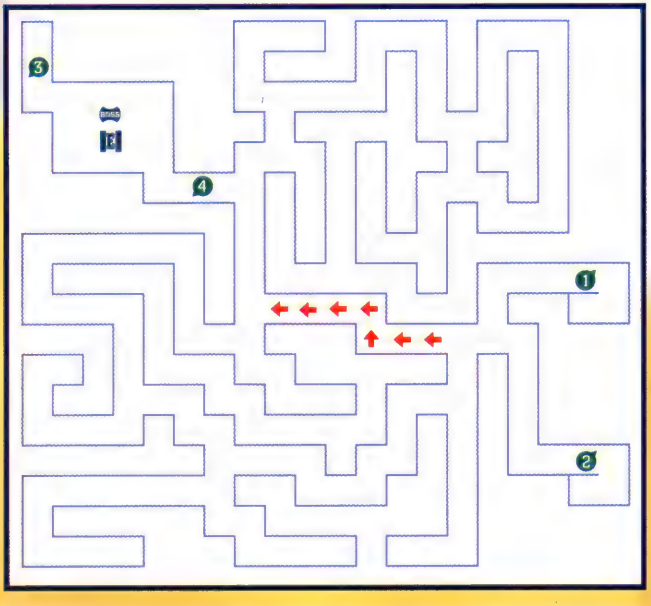
地下鉄御影駅構内

Map 11 Intro Animation

これ以降、地下鉄御影駅構内は何度も行き来することになる。特に危険な悪魔は出現しないが、幽鬼エンクはガン攻撃を反射することは覚えておきたい。





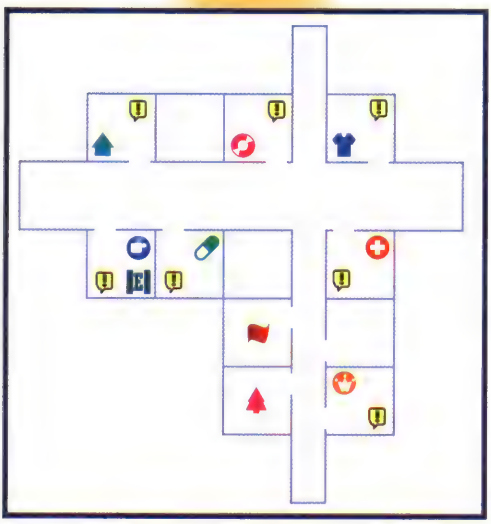


「これが『破魔の鏡』だよね!」

西と東の街を結ぶ通路を守護する悪魔と戦うためには、『破魔の鏡』が必要だ。このアイテムは御影資料館で入手することができる。

ブラックマーケット

荒れ果てた街の東側にある建物の中で、内部に入ることができるのはここだけ。優れた武器や、防具が売られているので、今後の戦いに備え全員の装備を整えておこう。



「どうせ我々の運命は同じです」

陰惨なムードの漂うブラックマーケット。ここにも黒い女の子の罠は仕掛けられていた。一度中に入ると外に出られなくなっているのだ。外に出るにはブラックマーケットの支配者と交渉しなければならない。支配者の情報はブラックマーケット内の人々から聞くことができる。

←人々は支配者の機嫌をうかがいながら暮らしている。

YIN&YAN（武器屋）	
デザートイーグル	33480
ダラーショット	37800
M 134 バルカン	31320
アヴェンジャー	35640
きらいほう	46080
スレイブハンター	65520
HKG 11	41400
ゲバードM 2	51840
サークルバレット	9360
キューピット	11700

ROSA-CANDIDA（防具屋）	
パレードヘルム	11520
あかつきのかぶと	14400
ヤクトヘルム	27000
パレードアーマー	28080
あかつきのよろい	30960
ヤクトアーマー	54000
パレードガード	10800
あかつきのこて	13320
ヤクトガード	25200
パレードブーツ	9720
あかつきのぐそく	12600
ヤクトレッグ	21600

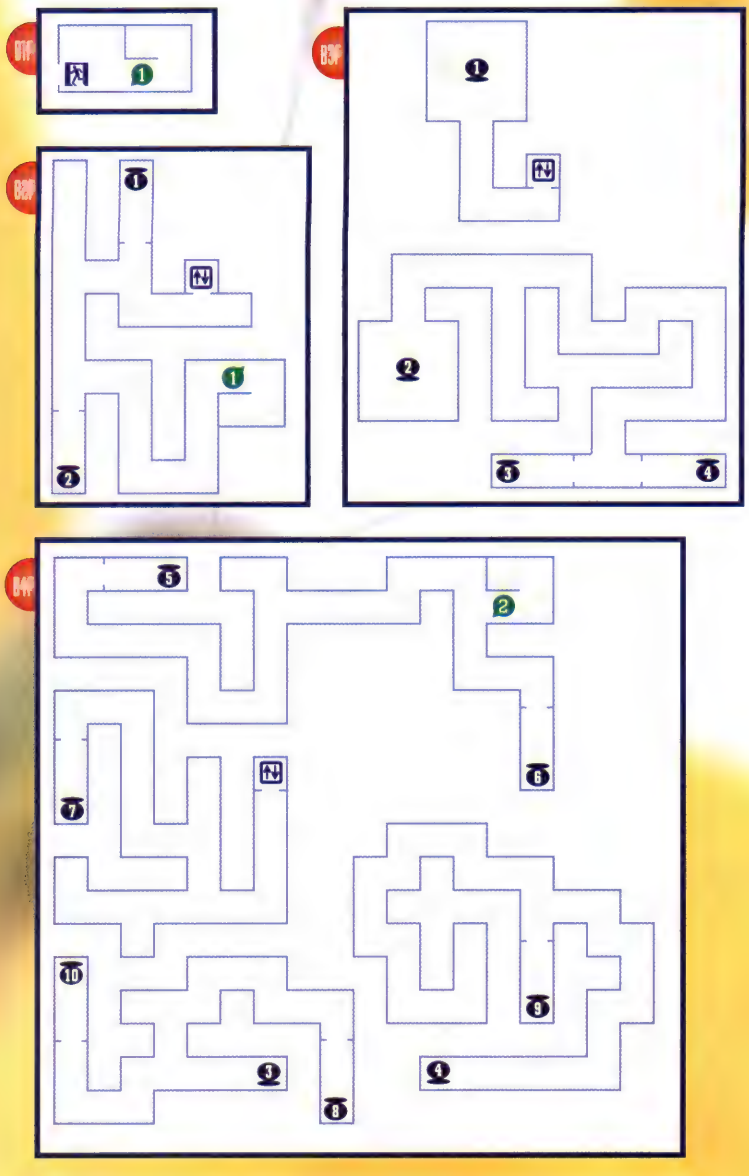
サトミタダシ	
きずぐすり	100
ほうぎょく	2000
ガラガラドリンク	200
マッスルドリンコ	300
ちがえしのたま	3600
はんごんこう	6000
ディストーン	300
ディスパライズ	300
ディスポイズン	300
ディスシック	500
みかづきのせきばん	8000
はんげつのせきばん	14000
ボズムディストーン	14000
パララディストーン	14000
ベトラディストーン	14000
シシリディストーン	14000

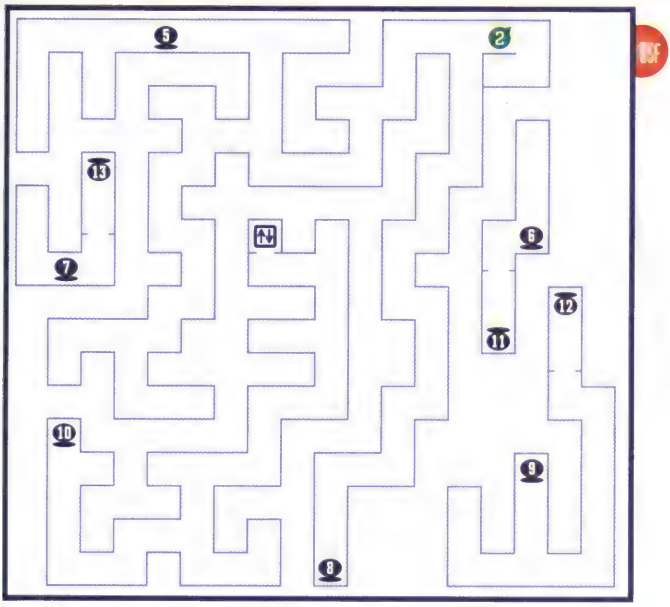
千年万年堂	
つるつるドロップ	300
かめかめキャンディ	500
チューインソウル	500
ぎんのマニシャ	900
マジカルガード	15000
フィジカルガード	15000
はんごんこう	6000
コアシールド	2000
ふうまのすず	1200
ヒランヤ	1200
アギダインストーン	8000
ブフダインストーン	8000
ガルダインストーン	8000
マグダインストーン	8000
ザンダインストーン	10000
ジオダインストーン	10000

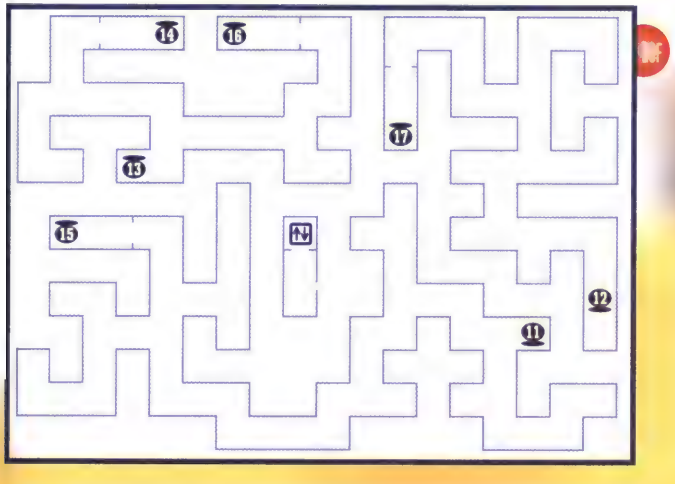
カーマ宮殿

Maze 13 Introduction

要注意悪魔は堕天使マルファス。"マリンカリン" を唱えてくるので、同士討ちで全滅しかねない。神経魔法を反射するMoonと Hermit のペルソナで対抗しよう。

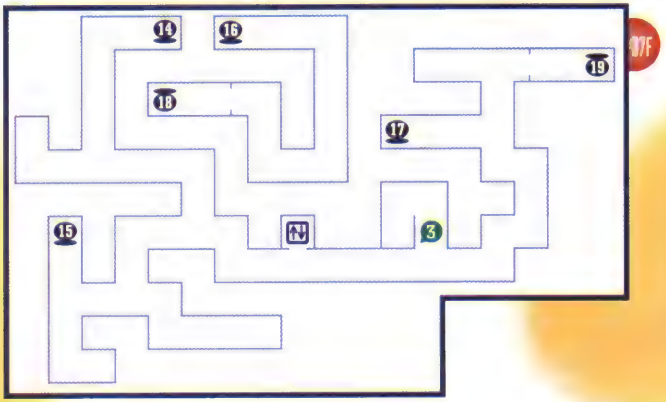


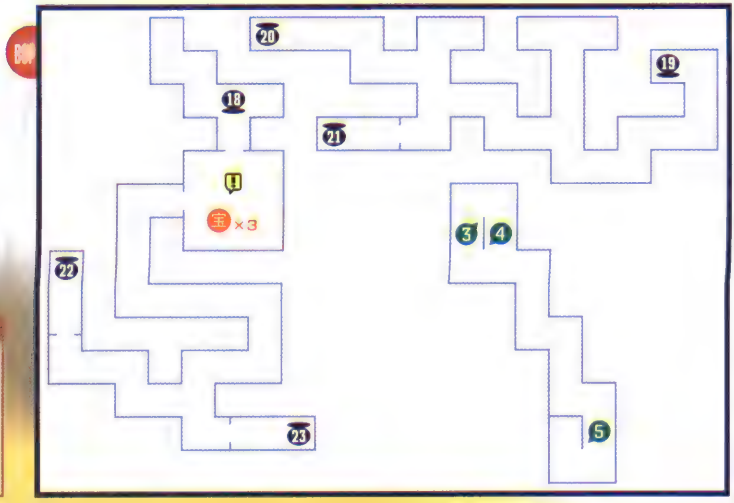




「クィーン様の絵は絶対にほめろ」

ブラックマーケットに閉じこめられた人々は、しきりに支配者ハーレム·クイーンの絵について語っていた。絵をけなすような発言をすると、クイーンはたいへん怒るという。この支配者は自分の絵にかなり執着しているようだ。





アイテム

B8F

AGLインセンス×1
メタルカード×1
マラカイト×1
※トラップの仕掛けられたものあり

「どっちが上手いと思う？」

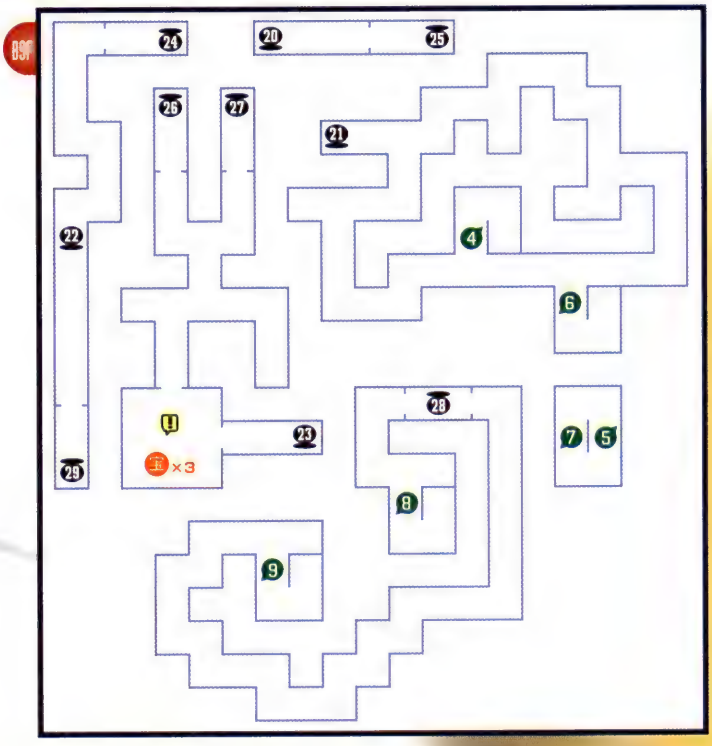
ハーレム·クイーンはマキの親友、香西千里だった。どちらの絵が上手か選択を迫られ、その選択によりクイーンとの戦闘パーティが変化する。マキの絵を選ぶと主人公と麻希のみ、クイーンの絵を選ぶと全員で戦うことになる。

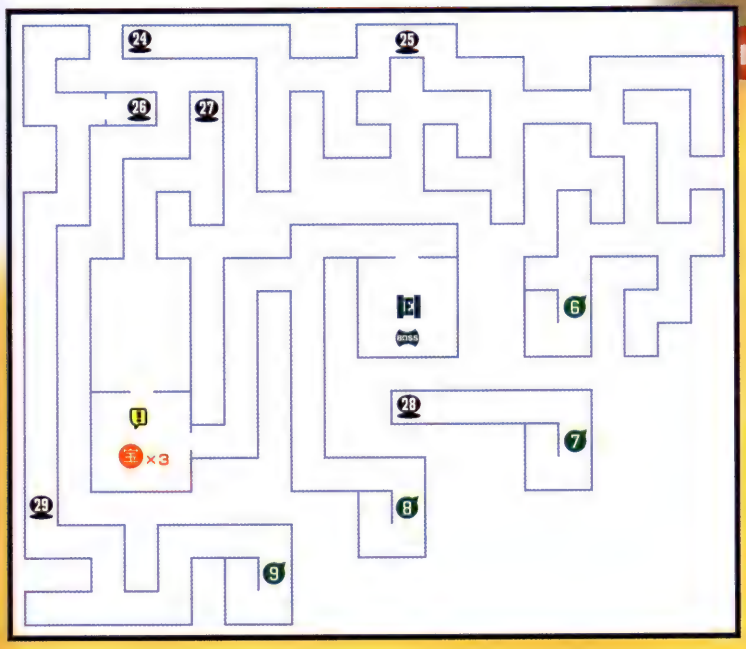
←香西千里をクイーンに仕立てあげたのは、黒い女の子であった。

HELP at BATTLE

神経系攻撃対策　その1

悪魔たちの攻撃で特に恐いのが、バッドステータスになる神経魔法などである。具体的にいえば、マリンカリンとキャンディボイスの2つだ。チャーム状態に陥ると、同士討ちで全滅しかねない。これらの攻撃を反射する、Hermitフウタイとアンヴァル、Moonリリムのペルソナは必ず誰かに降魔させておきたい。もし、パーティのレベルが低く、対抗できるペルソナが1体しか装備できない場合は、なんとしてでもスペルカードを入手して戦闘を回避するべきである。それさえもままならないほどレベルが低いのであれば、素早さの高いキャラクターにふうまのすずを使わせて戦闘から離脱しよう。



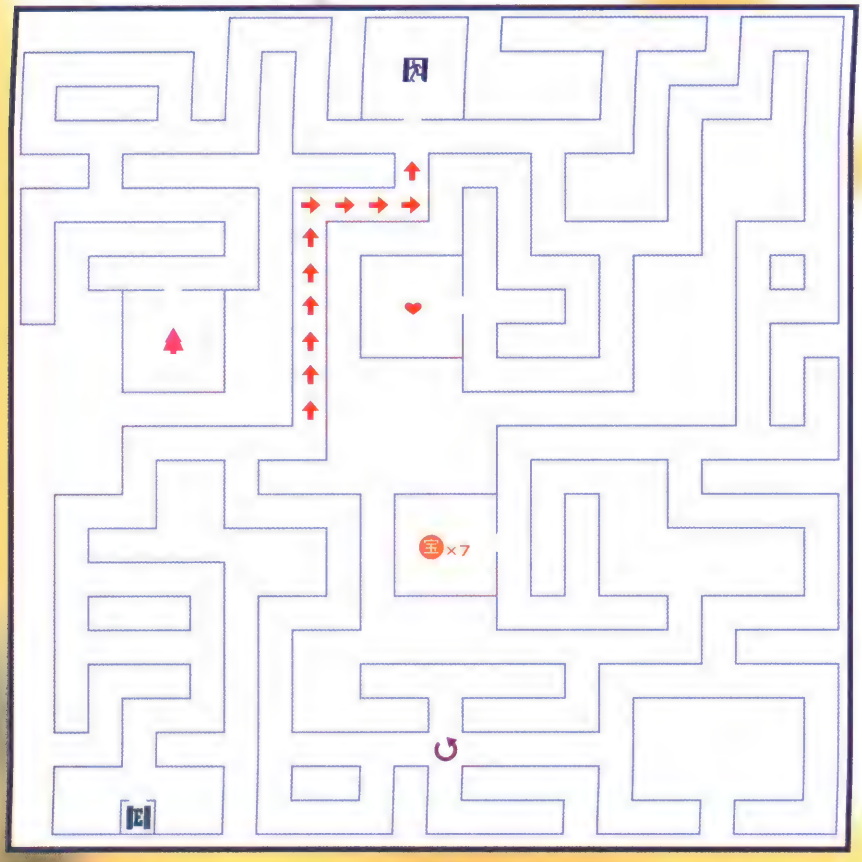


アイテム
B9F
トラップ×3
B10F
オニキス×1
LUKインセンス×1
※トラップの仕掛けられたものあり

迷いの森

Maze 14 intro dungeon

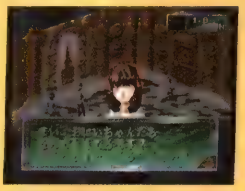
ここでは特殊攻撃を仕掛けてくる悪魔が多い。1度の攻撃で大幅にHPを削られるので、回復魔法を使えるペルソナを装備したキャラクターを2人以上用意したい。



Check Point

白い女の子のコンパクトを手に入れろ

マナの城に入るためには、白い女の子の持つコンパクトを手に入れなければならない。ところが彼女は黒い女の子との関係を話した上でコンパクトを貸すことはできないと言う。彼女を説得できるかどうかが、後に多大な影響を及ぼす。



↑彼女の問いかけには、よく考えてから返答しよう。

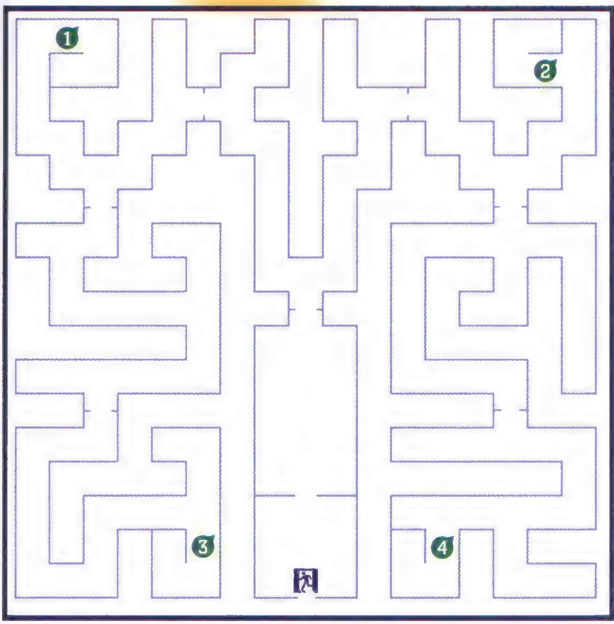
アイテム

- メタルカード×1
- フィヴォルライニージ×1
- ムーンストーン×1
- ジャストドゥイット×1

※トラップの仕掛けられたものあり

マナの城

ここでの強敵は"マハムド"を持つ、悪霊くちさけ。Holylightのペルソナをつけていると、1～2ターンで死亡してしまう。魔法に強いペルソナで素早く倒そう。



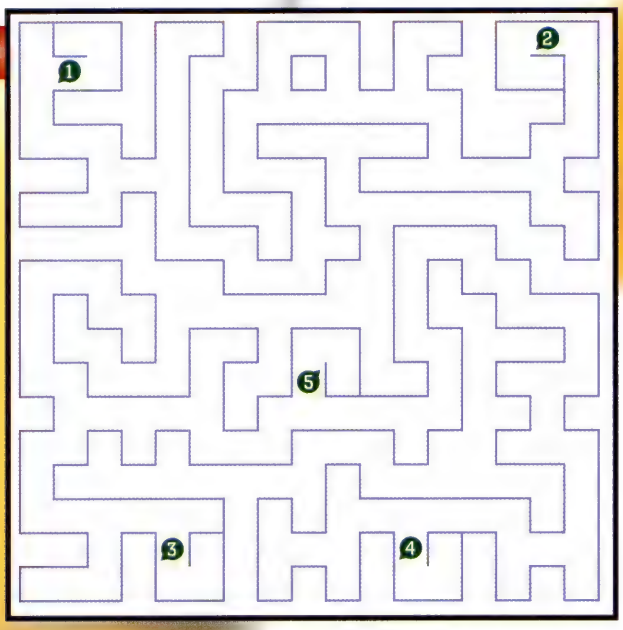
HELP at BATTLE
神経系攻撃対策　その2

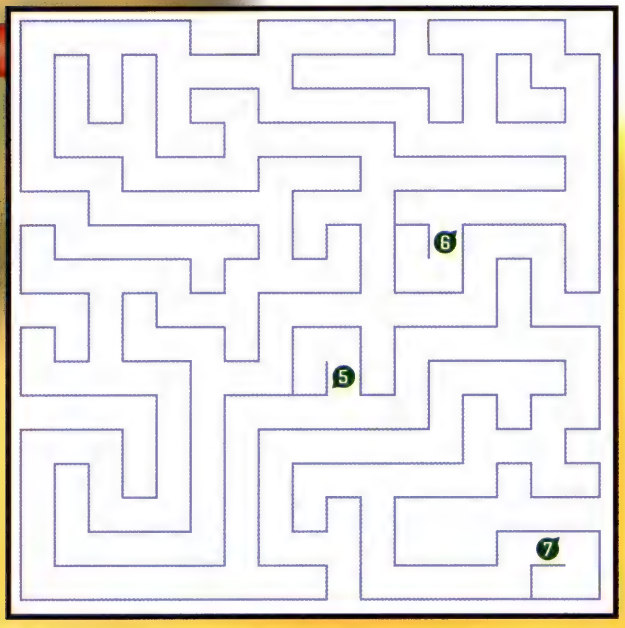
マリンカリン以外の神経魔法も、じゅうぶんに注意しなければならない。特に気をつけたいのがギルト状態になってしまう"かなしみのワルツ"。この状態になると武器による攻撃が一切できなくなる。前衛キャラクターがギルト状態になると戦略的にかなり厳しくなるだろう。神経系の攻撃範囲は広く、場合によってはパーティ全員がバッドステータスになってしまうこともある。パトラを持つPriestessハトホルや、つるつるドロップなどの回復アイテムを用意しておくのはもちろんのこと、レベルが16以上になったら、神経魔法を反射するHermitフウタイを必ず誰かに装備させておこう。魔法の効かないJudgmentのペルソナで対抗するのも手だ。

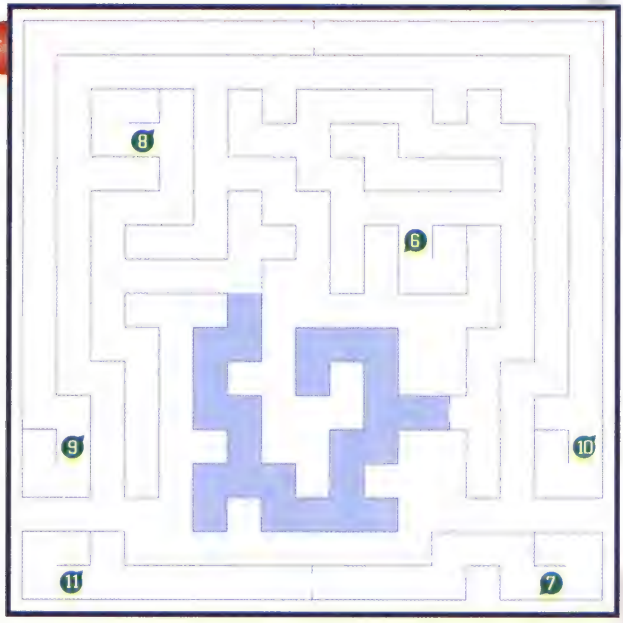
「神取め、笑いが止まらんだろうな」

願い事を何でもかなえてくれるという白い女の子のコンパクトは、マナの城の扉の鍵となっていた。しかし、コンパクトを台座にはめた途端、それは床へと飲み込まれてしまう。彼女はコンパクトが神取の手に渡るのを恐れていた。神取は願い事のかなうコンパクトを何に使うのだろうか……。

←南条くんだけは、神取の企みに気づいていたようである。


1
2
3
4
5


5
6
7



アイテム

5F

- ブレザン×1
- TEC インセンス×1
- トパーズ×1
- アクアマリン×1
- ホワイトタブレット×1

※トラップの仕掛けられたものあり

「我が野望の形！」

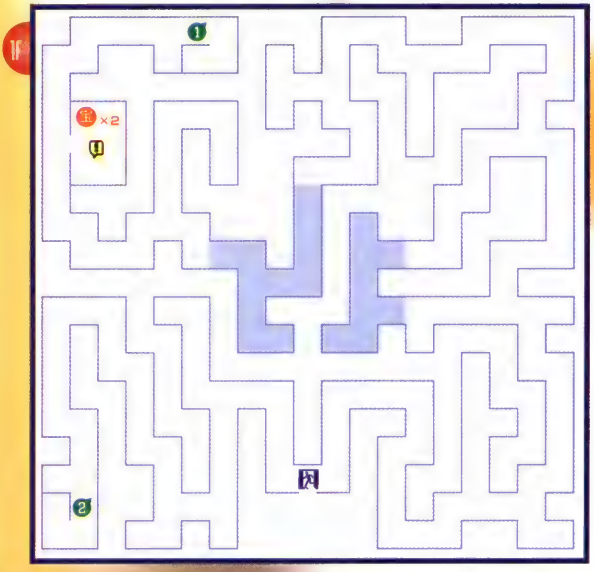
2人の少女のコンパクトを手に入れた神取は、己の野望を叶える『混沌の鏡』を造り出していた。神取の望みとは自らが神となって、人類を滅亡させることである。阻止するためには、神取の居城がある元の世界へ戻らなければならない。次元を超える手段を探せ！

↑主人公たちの住む御影町は、神取によって破壊される。

幽霊屋敷

Map 16 intro duction

暗黒呪殺魔法“バイエイハ”を使う堕天使アラストールに注意。速さの能力が高いキャラクターに、マジカルガードを持たせて相手の魔法攻撃を反射させるのも手だ。



アイテム

1F
ガーネット×1
メタルカード×1
2F
VITインセンス×1
※トラップの仕掛けられたものあり

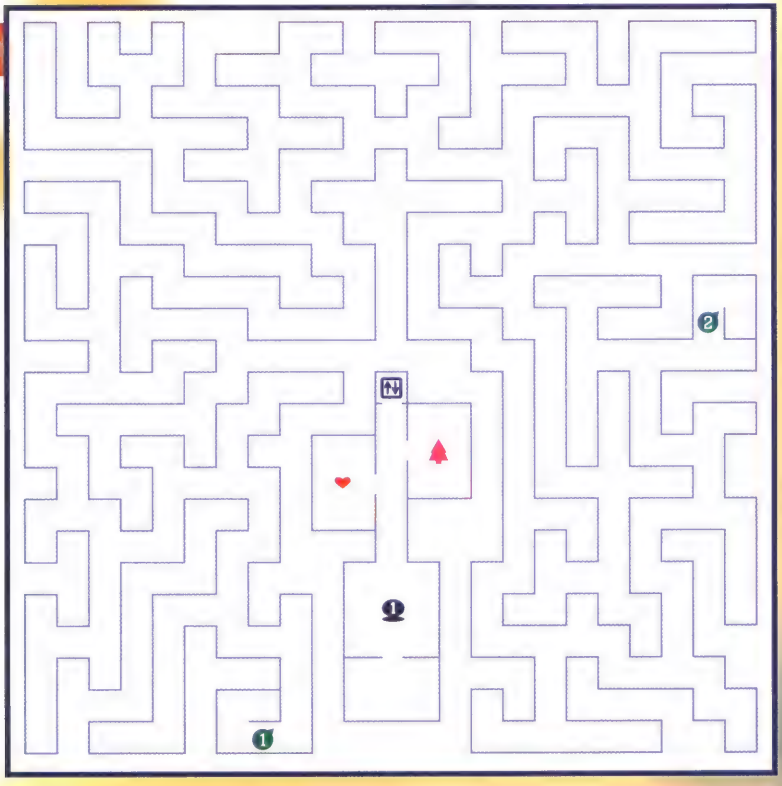
「幽霊の泣き声が…」

ここは元の世界ではセベクビルがある場所だ。屋敷内には次元を超えるマシンがあるという。が、気になるのが女の幽霊が出るという噂。その正体は一体何なのか。神取の罠でなければよいのだが。

デヴァ・ユガ

Map17 intro duction

神取の居城だけあって、ここに出現する悪魔はかなり手強い。各種ペルソナを用意して、あらゆる状況に対応できるように態勢を整えておかないと、厳しい展開になる。

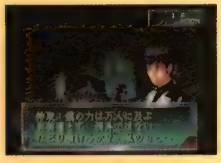


HELP at BATTLE
序盤で用意したい回復魔法所持ペルソナ

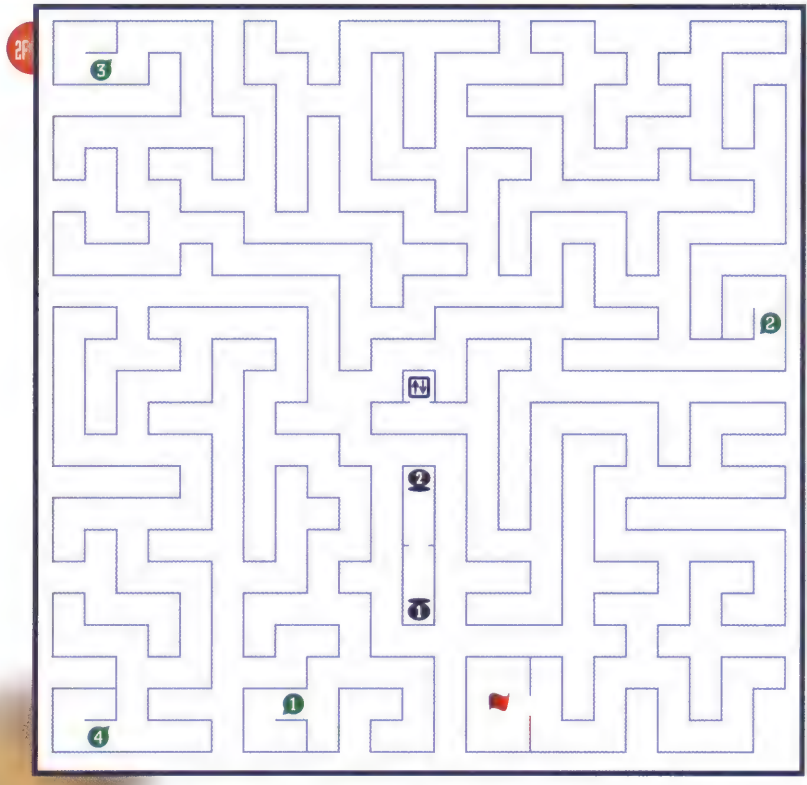
HP回復魔法は初期のうちは、女性キャラクターが装備しているペルソナが持っている。しかし、いつまでも彼女らのディアに頼るのはつらい。廃工場に行くまでにレベルを11まで上げて、回復用のペルソナをメディアを所持しているPriestessアメノウズメ（LV11）に切り替えるべきだ。アメノウズメは妖精ピクシー（LV2）と魔獣ケットシー（LV6）で作ることができる。中盤の地下鉄ターミナルに行く前には、メディラマを持っているJudgmentファレグ（LV18）を作っておこう。

「鏡の力は万人に及ぶ！」

ようやく神取の居城にやって来た主人公を迎えたのは、狂乱した人々だった。どうやら神取は鏡を利用して世界中の人間を洗脳したらしい。神取の野望を食い止めようとした、あのニコライ博士までもが彼の言いなりになっている。



←誰もが人類の滅亡を望むようになってしまったのだろうか。



Check Point

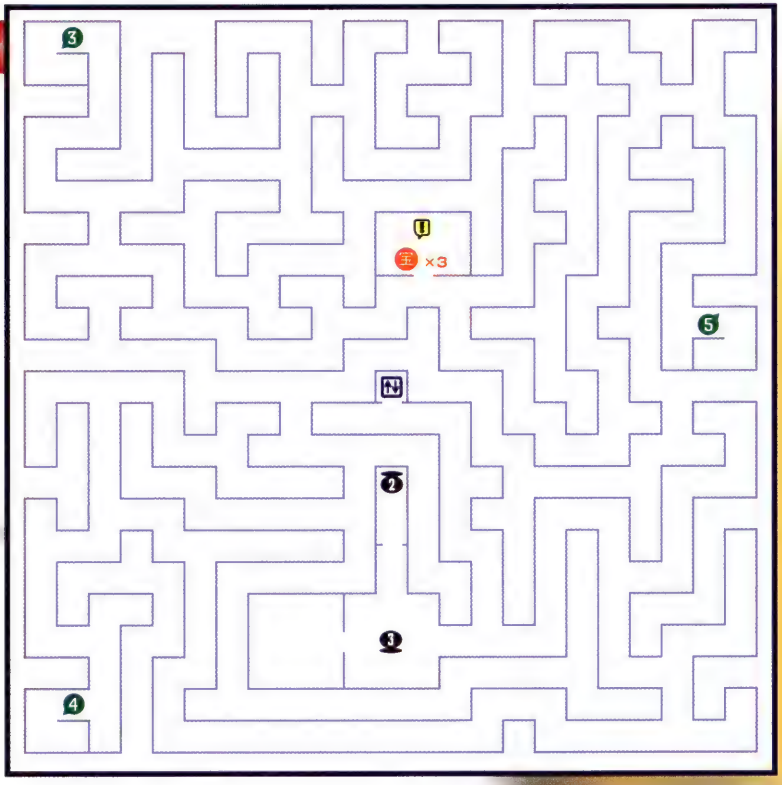
神取との対決は近い!!

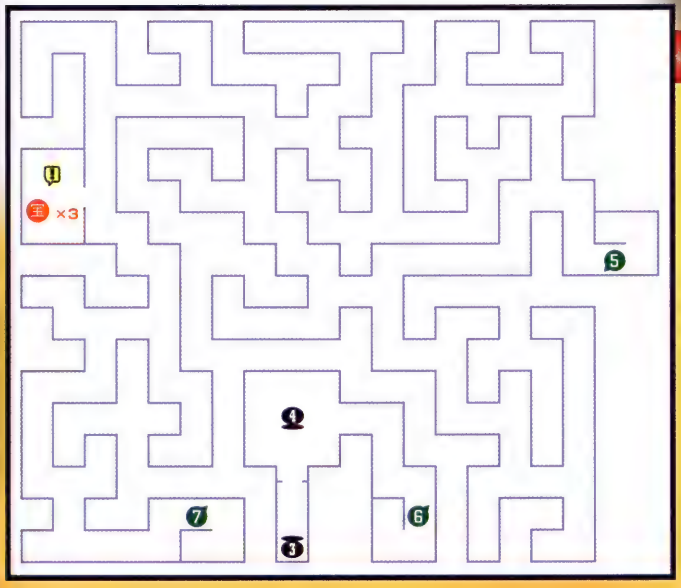
元の世界へ戻って来た主人公たちは、神取に洗脳された人々の姿を目にする。彼らをもとに戻すためにも神取を倒さなければならない。この建物の中には、１Ｆにセーブポイントと回復ポイントが、２Ｆにはベルベットルームがそれぞれ存在する。神取との対決前に必ず立ち寄っておこう。

←一刻も早く神取を倒さなければ、本当に帰れなくなる!

HELP at BATTLE
暗黒呪殺系攻撃対策

ムドやエイハに代表される暗黒呪殺魔法は、一度受けると戦闘が終了するまでその効果が持続する。相反する属性Holylightのペルソナを装備していると、１ターン目が終わった時点でDYING状態だ。暗黒呪殺魔法を所持している悪魔が出現する中盤以降では、Holylight系のペルソナを装備したくないところだが、それでは回復役がいなくなってしまう。また、この魔法を持っているEvildarkの悪魔は、Holylightのペルソナが持つ神聖破魔魔法に弱い。ここは素早さの高いキャラクターにHolylightのペルソナを装備させ、先手を打って破魔魔法で攻撃しよう。魔法威力が高ければ、一撃で敵を殺せるはずだ。アイテムや装備類の効果を利用して、女性キャラクターかブラウンの素早さを上げておきたい。

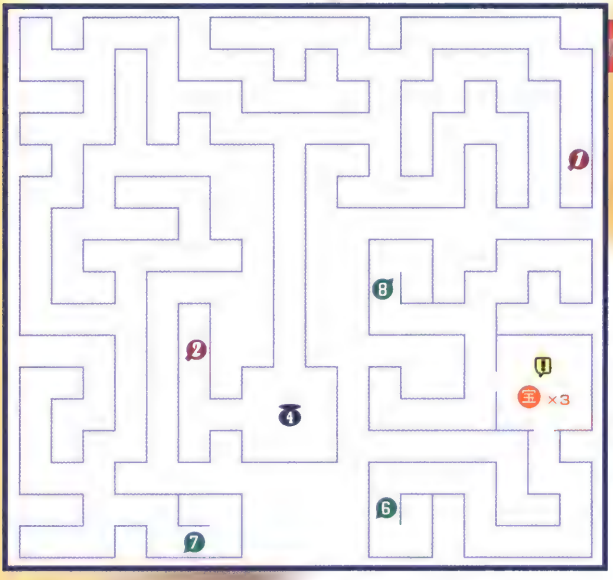




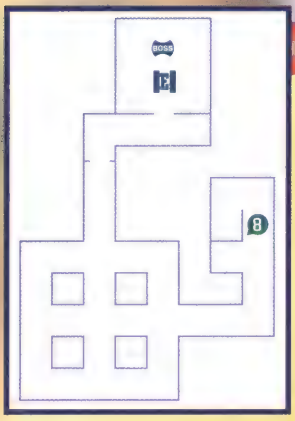
アイテム

3F
- STRインセンスX1
- ブラックタブレットX1
- トラップX1

4F
- HPインセンスX1
- タンザナイトX1
- メタルカードX1



アイテム
5F
オパール×1
アメジスト×1
トラップ×1



Check Point

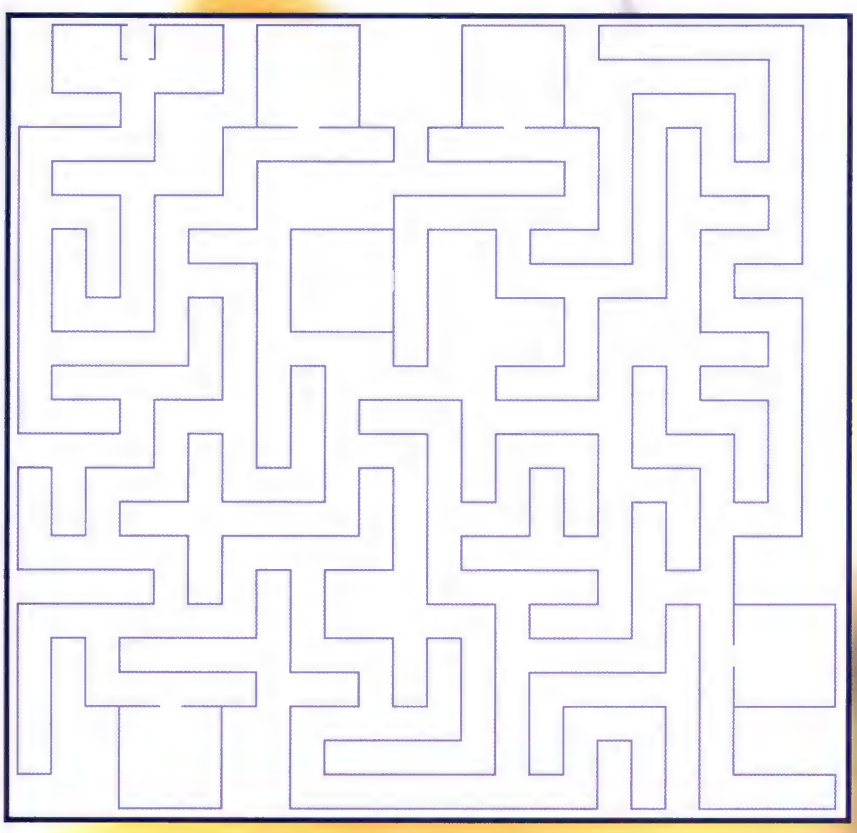
落とし穴を利用しよう

５Ｆには２カ所、壁にレバーが設置されている。このレバーを押すことによって、マップに変化が起こり、落とし穴が出現する。このレバーは見落としやすいので気をつけよう。落とし穴から落ちると、そのままひとつ下の階の同じ位置に落下することになっている。１Ｆのセーブポイントや回復ポイントに行くとき、落とし穴を使っていけば、余計なまわり道をしなくてすむのだ。

迷いの森・奥

Map 18 intro duction

迷いの森のさらに奥に位置するこの場所。出現する悪魔の中で意外と手強いのが妖精ティターニア。特殊攻撃の"こもりうた"を持っている。一番最初に倒しておこう。



Check Point

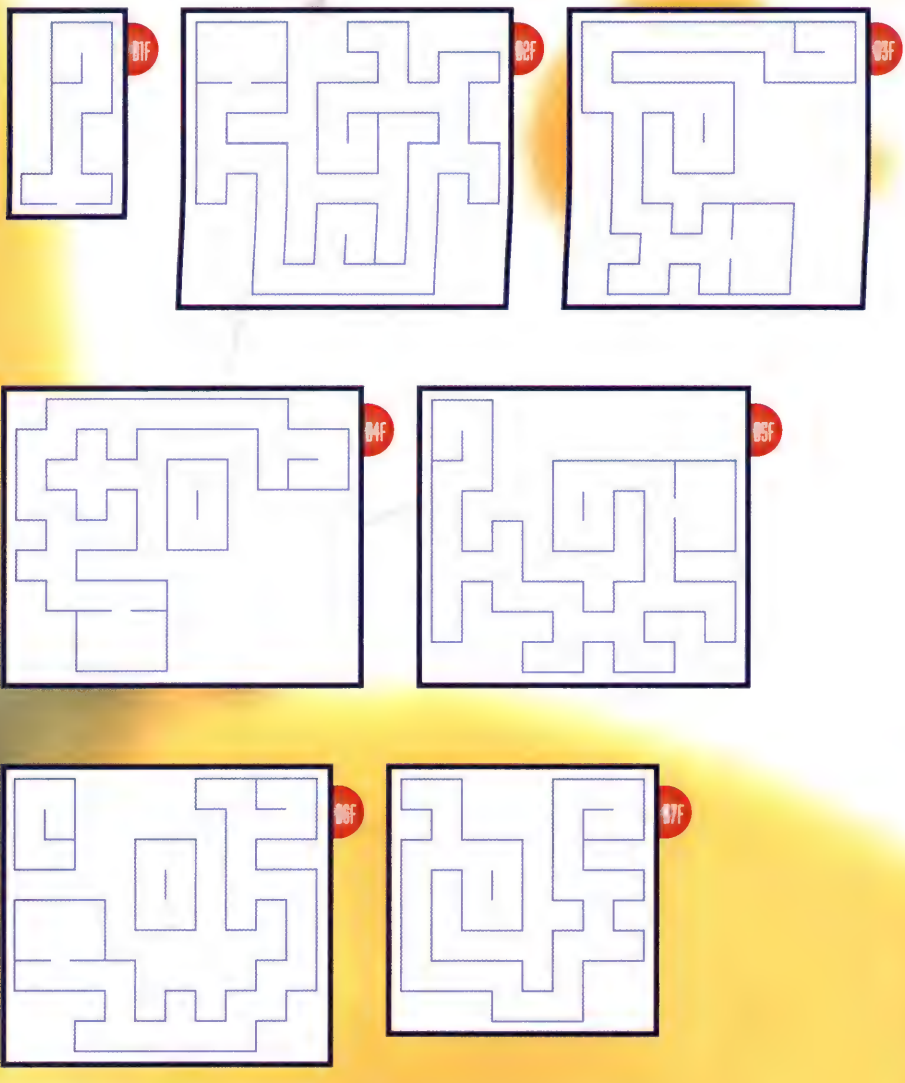
2つの迷いの森

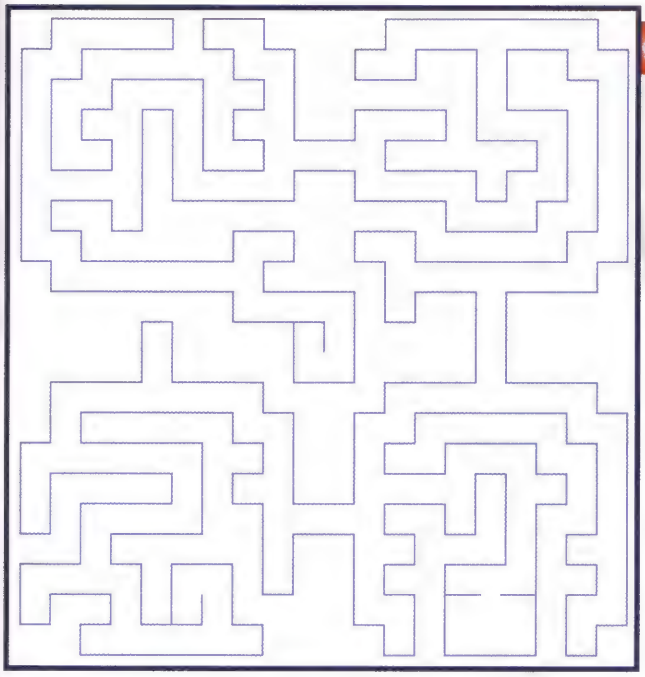
ここではこの迷いの森·奥と、92 ページで紹介している迷いの森の 2 つのダンジョンを行き来することになる。迷いの森・奥には回復施設がない。迷いの森にある回復の泉をうまく利用していこう。物語もいよいよ佳境へと突入する。最後の戦いに備えて、キャラクターとペルソナのレベルをじゅうぶんに上げておきたい。敵とペルソナの相性を把握し、戦闘を有利に導いていこう。

アラヤ岩戸

Map 19 introduction

このダンジョンは中に入れるメンバーが限られている。主に業魔が出現するので彼らの所持魔法を確認した上で、装備するペルソナを選択していこう。

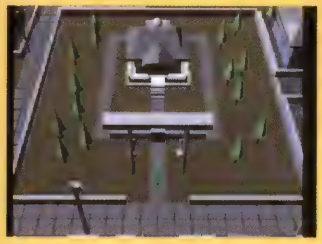


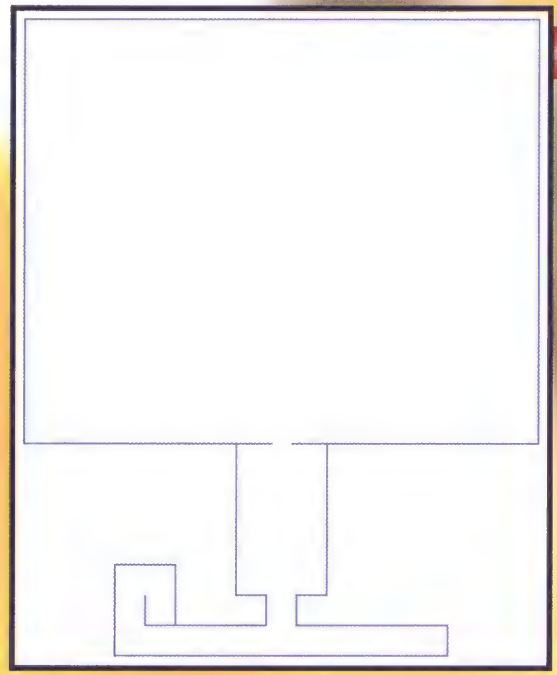


Check Point

心の神を奉る アラヤ神社の謎

聖エルミン学園の北側、少し脇道を入ったところに小さな鳥居をかまえているアラヤ神社がある。主人公たちはこの場所に何度も足を運び、金色の蝶に導かれて不思議な体験をしてきた。意識の世界の中でしか会えない、謎の男フィレモンとの接触がそれだ。彼は一体何者なのだろうか。……もしかすると、彼こそがアラヤ神社に奉られている“心の神”だったのかもしれない。

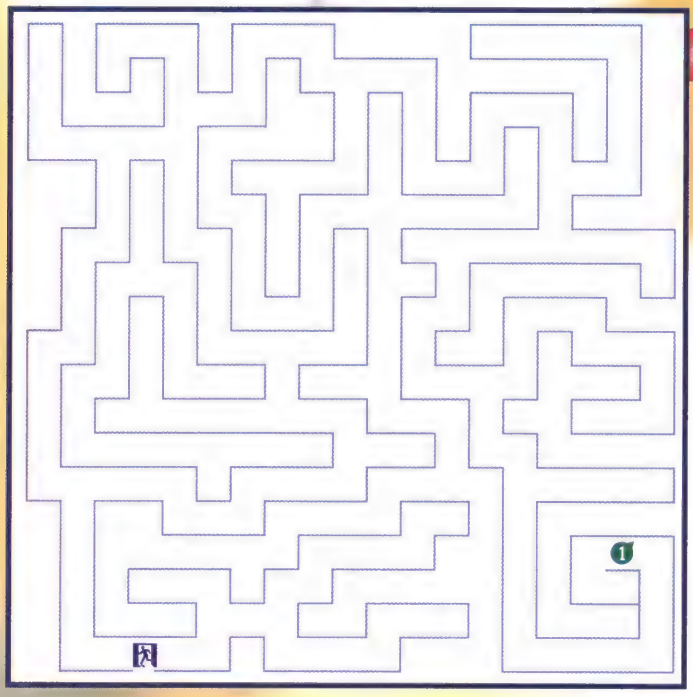




遺跡

Map 10 introduction

各階ごとによって、レベルの違う悪魔が出現する。スペルカードを集めるのなら、作りたいペルソナの必要材料をよく見極めてからの方が効率的だ。



HELP at BATTLE
特殊攻撃“特技”対策

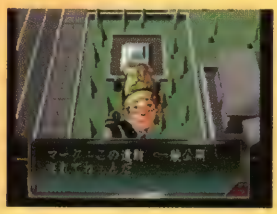
いかなる属性のペルソナでも100%ダメージを受けてしまう“特技”。この攻撃は物理攻撃を反射する、テトラカーンなどの魔法を使っていない限り避けることはできない。特に大ダメージを食らってしまう“バイナルストライク”、命中すると死亡してしまう“みちづれ”は捨て身の攻撃だけあってかなり危険だ。これらの攻撃を仕掛けられる前に、ブフなどの魔法で相手の動きを封じてしまおう。

【バイナルストライク所持悪魔】
凶鳥モーショボー（LV14）、邪龍フンババ（LV33）
妖獣カトブレパス（LV52）
【みちづれ所持悪魔】
外道ちんぴら（LV8）、堕天使ペイモン（LV65）
屍鬼ゾンビペインター（LV41）

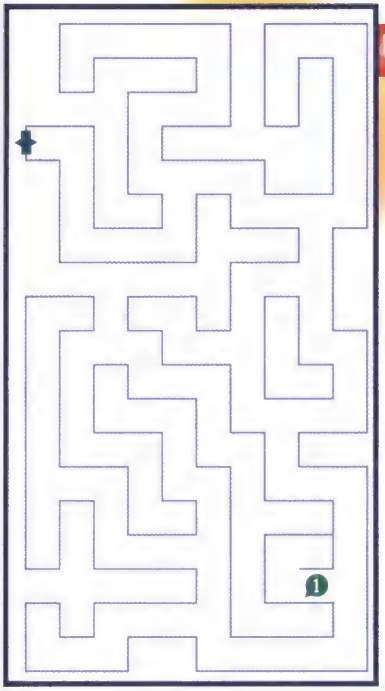
Check Point

スペルカード収集は遺跡で

街の西側に位置する御影遺跡。普段は閉まっていて中に入ることはできない。しかし、異世界へとばされてからは内部への侵入が可能となり、多数の悪魔たちの出現場所となる。ここは、スペルカード収集の場としても、ペルソナ熟練度を上げる修行の場としても利用することができる。



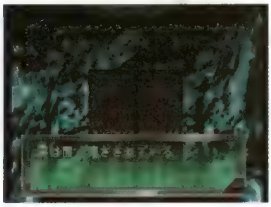
←主人公たちの住む御影町の遺跡は中に入ることができない。



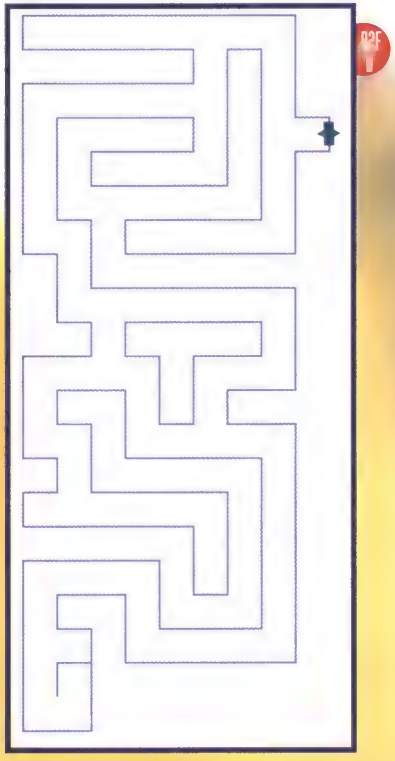
Check Point

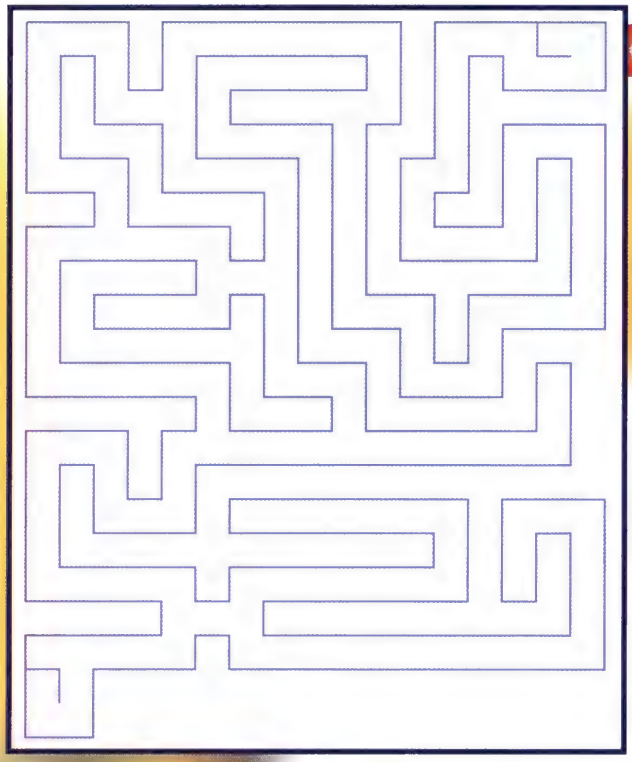
B2Fの閉ざされた扉

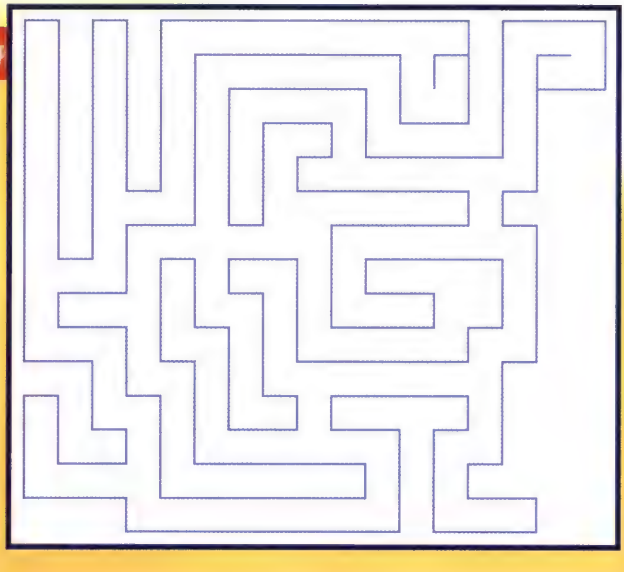
最初に入ることができのは B2Fまで。そこから先は、ゲームをある部分までクリアしなければ進むことはできない。B1Fと B2Fに出現するのは 41種の悪魔たちである。それらのスペルカードの中から、より優れたペルソナを作りだそう。出現悪魔については108ページの表を参考にしてほしい。



←ここから先には、どんな悪魔が潜んでいるのだろうか。



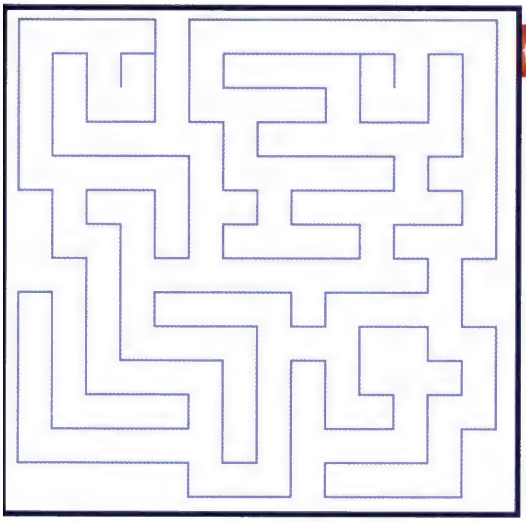




Check Point

遺跡利用ポイント1〈異界化学園後〉

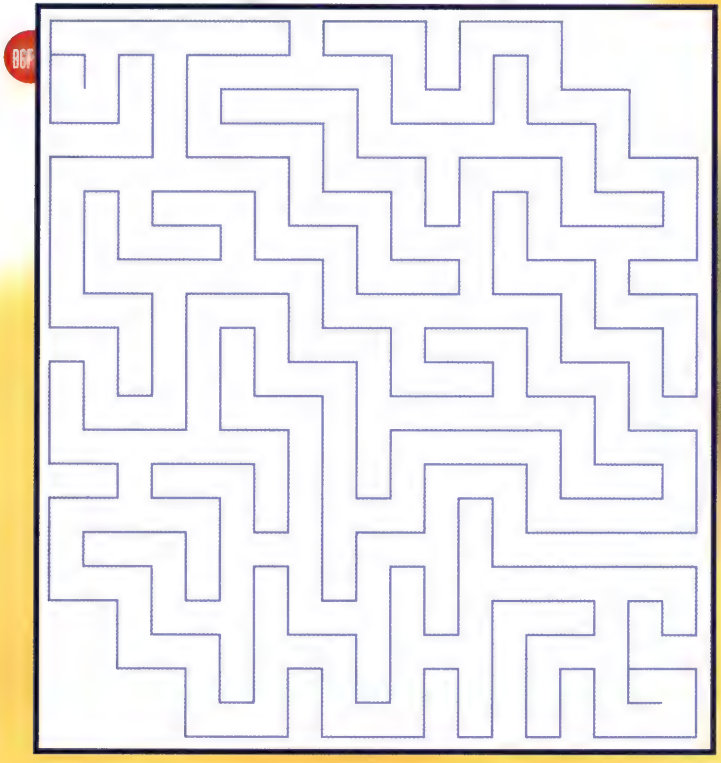
異界化した学園をクリアしたあと、主人公たちは地下鉄御影駅構内を経て、カーマ宮殿のあるブラックマーケットへと向かうことになる。2つのダンジョンでの戦いに備え、新たなペルソナを作るのと同時に、ペルソナ熟練度も上げておきたい。特に、カーマ宮殿には神経魔法や呪殺魔法を使う悪魔がいる。パーティーの態勢も整えておこう。



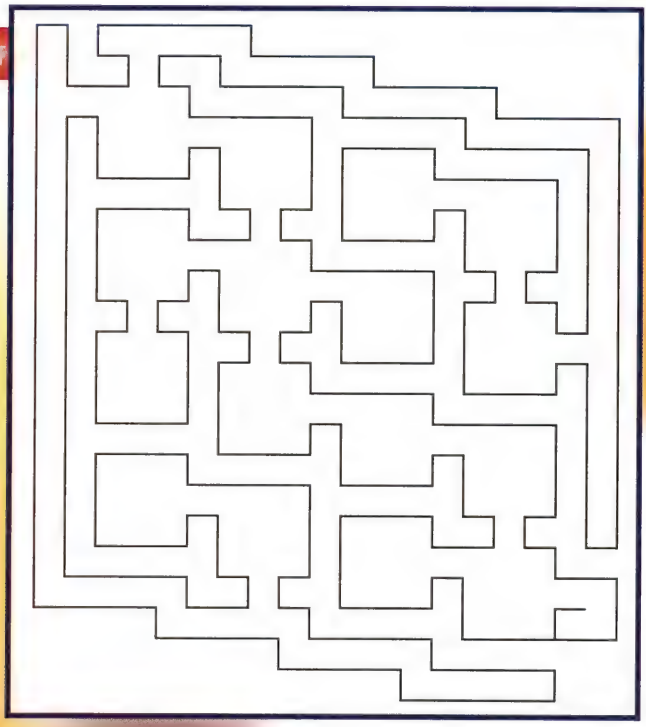
Check Point

遺跡利用ポイント2 〈マナの城後〉

幽霊屋敷からデヴァ・ユガへは強制的に移動させられてしまう。しかし、デヴァ・ユガ内にはベルベットルームがあるので、ペルソナを更新することは可能だ。少々面倒だが、幽霊屋敷に行く前には遺跡に寄ってスペルカードを集めておくとよいだろう。この時点で多少レベルの高いペルソナを作っても、デヴァ・ユガに着く頃にはキャラクターのレベルも上がっているはず。宝石や封神具、魔法石などの合体アイテムもうまく利用しよう。



B7F

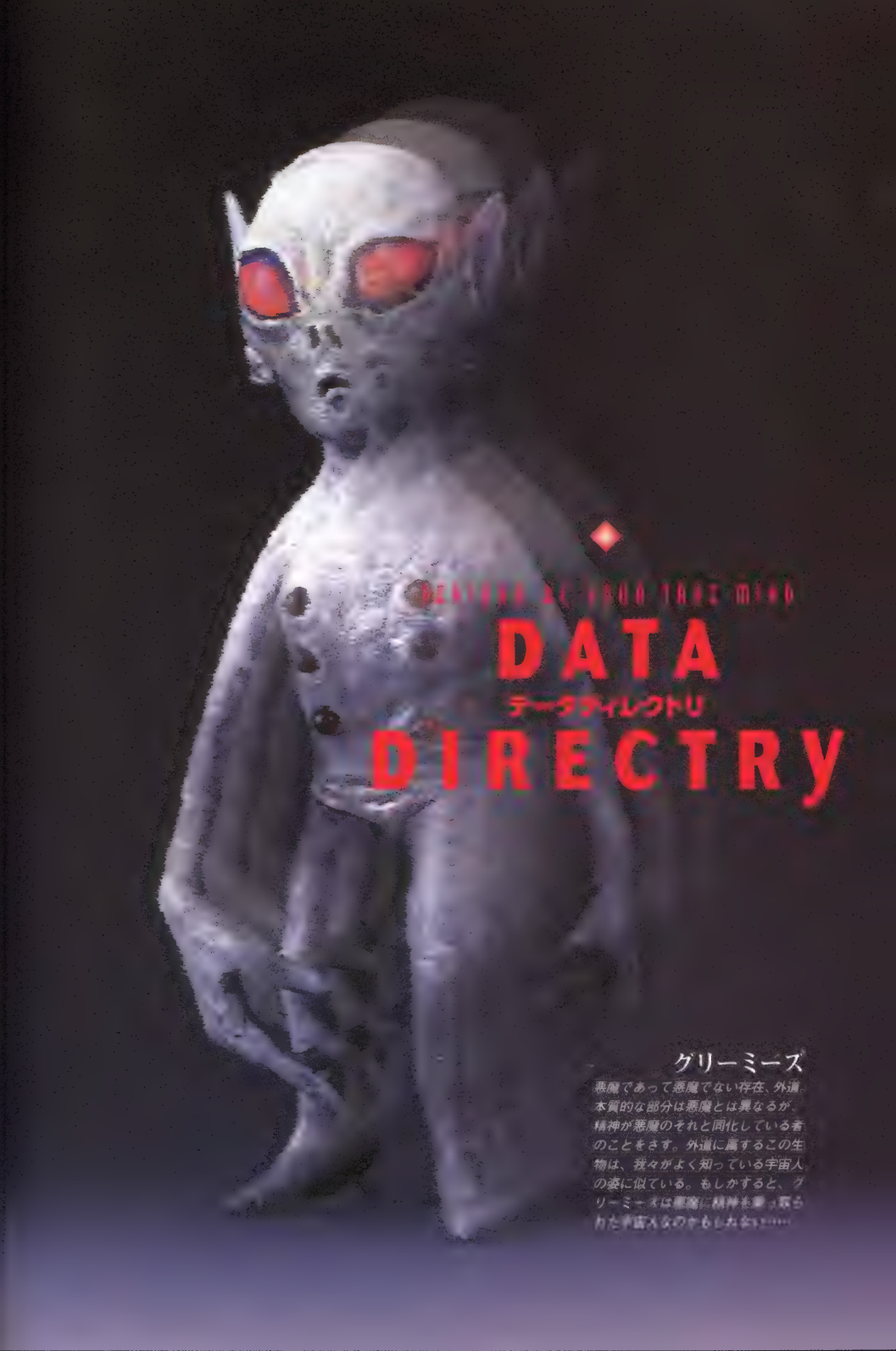


遺跡B1敵出現リスト

LV	種族	悪魔名
1	屍鬼	ゾンビさん
1	外道	スライム
2	悪霊	ポルターガイスト
2	妖精	ピクシー
3	屍鬼	ゾンビくん
3	幽鬼	ガキ
4	屍鬼	ゾンビちゃん
4	地霊	ノッカー
5	悪霊	クイックシルバー
5	屍鬼	ゾンビナース
6	妖精	ジャックフロスト
7	夜魔	ナハトコボルト
8	妖鬼	イヒカ
8	外道	チンピラ
8	魔獣	ケットシー
8	悪霊	ゴースト
9	堕天使	ウコバク
9	妖獣	アーヴァンク
10	妖魔	アガシオン
10	妖精	バー

遺跡B2a敵出現リスト

LV	種族	悪魔名
8	外道	チンピラ
8	妖精	ジャックフロスト
10	妖魔	アガシオン
10	妖鳥	バー
11	地霊	レプラホーン
11	屍鬼	ゾンビコップ
12	幽鬼	フジムスメ
12	魔獣	カーシー
13	夜魔	ナイトメア
13	邪鬼	グレムリン
14	天使	エンジェル
14	凶鳥	モーショボー
14	超人	シークレットサービス
15	妖精	ジャックランタン
15	悪霊	ドリブラー
15	邪龍	コカトライズ
15	外道	ヤクザ
16	妖獣	ヌエ
16	妖鬼	バンニャ
17	鬼女	ヨモツシコメ
17	堕天使	ニスロク
18	妖魔	ガンダルヴァ
18	妖精	ルサールカ
19	夜魔	リリム
19	妖鳥	タクヒ
19	邪鬼	オーガ
19	悪霊	ブキミちゃん
20	魔獣	ネコマタ
20	地霊	コボルト



DATA DIRECTRY

データディレクトリ

グリーミーズ

悪魔であって悪魔でない存在、外道。本質的な部分は悪魔とは異なるが、精神が悪魔のそれと同化している者のことをさす。外道に属するこの生物は、我々がよく知っている宇宙人の姿に似ている。もしかすると、グリーミーズは悪魔に精神を乗っ取られた宇宙人なのかもしれない……

Item アイテム

前半ではさほど使うことのないアイテムだが、後半では回復系のアイテムがないとそうとう苦しむことになる。出現する敵の攻撃に応じたものを、複数用意しておくのがセオリーだ。

回復アイテム

●ＨＰ、ＳＰの回復アイテムだけではなく、バッドステータスを回復するアイテムも重要だ。

名称	使用条件	対象	買値/売値	効果
ませき	通常／戦闘	味方１人	-/750	ＨＰ少し回復
きずぐすり	通常／戦闘	味方１人	100/50	ＨＰ少し回復
ガラガラドリンク	通常／戦闘	味方１人	200/100	ＨＰ回復
ほうぎょく	通常／戦闘	味方１人	2000/1000	ＨＰ全回復
ちがえしのたま	戦闘	味方１人	3600/1800	「瀕死」状態回復
はんごんこう	戦闘	味方１人	6000/3000	「瀕死」状態全回復
ディストーン	戦闘	味方１人	300/150	「石化」状態回復
ディスパライズ	戦闘	味方１人	300/150	「麻痺」状態回復
ディスポイズン	通常／戦闘	味方１人	300/150	「猛毒」状態回復
ディスシック	通常／戦闘	味方１人	500/250	「病気」状態回復
つるつるドロップ	戦闘	味方１人	300/150	一時状態を全回復
かめかめキャンディ	戦闘	味方全体	500/250	一時状態を１段階回復
● ソーマ	通常／戦闘	味方１人	-/5000	重バッドステータス以外全回復
あまたのかね	通常／戦闘	味方全体	-/12000	「瀕死」以外全回復
マッスルドリンコ	通常／戦闘	味方１人	300/150	ＨＰの回復／増加
ゴッドボイス	戦闘	味方全体	-/15000	毎ターンＨＰ回復
ヒランヤ	通常／戦闘	味方１人	1200/600	ＨＰ／ＳＰ回復
チューインソウル	通常／戦闘	味方１人	500/50	ＳＰ回復
みかづきのせきばん	通常／戦闘	味方１人	8000/4000	ＨＰ全回復
はんげつのせきばん	通常／戦闘	味方全体	14000/7000	ＨＰ全回復
ポズムディストーン	通常／戦闘	味方１人	14000/7000	「猛毒」状態回復
パララディストーン	戦闘	味方１人	14000/7000	「麻痺」状態回復
ペトラディストーン	戦闘	味方１人	14000/7000	「石化」状態回復
シシリディストーン	通常／戦闘	味方１人	14000/7000	「病気」状態回復
まんげつのせきばん	戦闘	味方１人	-/7000	「瀕死」状態全回復

攻撃アイテム

●魔法と同等の効果があるが、残念なことにショップでほとんど売っていない。ＳＰ節約によい。

名称	使用条件	対象	買値/売値	効果	範囲
アギダインストーン	戦闘	敵複数体	8000/4000	火炎で大ダメージ	B
● マハラギストーン	戦闘	敵　全体	-/8000	火炎で小ダメージ	D
● マハラギオンストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	火炎で中ダメージ	D
えんまのせきばん	戦闘	敵　全体	-/15000	火炎で大ダメージ	D
ブフダインストーン	戦闘	敵複数体	8000/4000	「氷結」状態＋大ダメージ	B
● マハブフストーン	戦闘	敵　全体	-/8000	「氷結」状態＋小ダメージ	D
● マハブフーラストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	「氷結」状態＋中ダメージ	D
とうまのせきばん	戦闘	敵　全体	-/15000	「氷結」状態＋大ダメージ	D
ガルダインストーン	戦闘	敵複数体	8000/4000	真空破で大ダメージ	B
● マハガルストーン	戦闘	敵　全体	-/8000	真空破で小ダメージ	D
● マハガルーラストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	真空破で中ダメージ	D
ふうまのせきばん	戦闘	敵　全体	-/15000	真空破で大ダメージ	D
マグダインストーン	戦闘	敵複数体	8000/4000	地震で大ダメージ	B
● マハマグナストーン	戦闘	敵　全体	-/8000	地震で小ダメージ	D
● マハマグナスストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	地震で中ダメージ	D
しんまのせきばん	戦闘	敵　全体	-/15000	地震で大ダメージ	D
★ フレイダインストーン	戦闘	敵　1体	-/5000	核熱で大ダメージ	A
● メギドストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	核熱で小ダメージ	D
● メギドラストーン	戦闘	敵　全体	-/15000	核熱で中ダメージ	D
しゃくねつのせきばん	戦闘	敵　全体	-/20000	核熱で大ダメージ	D
ザンダインストーン	戦闘	敵複数体	-/5000	衝撃波で大ダメージ	B
● マハザンストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	衝撃波で小ダメージ	D
● マハザンマストーン	戦闘	敵　全体	-/15000	衝撃波で中ダメージ	D
れっぱのせきばん	戦闘	敵　全体	-/20000	衝撃波で大ダメージ	D
★ グラダインストーン	戦闘	敵複数体	-/5000	重力で大ダメージ	B
● マハグライストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	重力で小ダメージ	D
● マハグライバストーン	戦闘	敵　全体	-/15000	重力で中ダメージ	D
そうへきのせきばん	戦闘	敵　全体	-20000	重力で大ダメージ	D
ジオダインストーン	戦闘	敵複数体	10000/5000	「電撃」状態＋大ダメージ	B
● マハジオストーン	戦闘	敵　全体	-/10000	「電撃」状態＋小ダメージ	D
● マハジオンガストーン	戦闘	敵　全体	-/15000	「電撃」状態＋中ダメージ	D
せんこうのせきばん	戦闘	敵　全体	-/20000	「電撃」状態＋大ダメージ	D
★ えいはのせきばん	戦闘	敵　全体	-/9000	呪いの力で毎ターン攻撃	D
★ ぐしのせきばん	戦闘	敵　全体	-/9000	呪いの力で攻撃	D
★ こくじょうのせきばん	戦闘	敵　1体	-/9000	「瀕死」状態	A
★ ペトラマストーン	戦闘	敵　1体	-/9000	「石化」状態	A

名称	使用条件	対象	買値/売値	効果	範囲
★パララマストーン	戦闘	敵1体	-/9000	「麻痺」状態	A
★ポイズマストーン	戦闘	敵1体	-/9000	「猛毒」状態	A
★シシリッカストーン	戦闘	敵1体	-/9000	「病気」状態	A
きょぎのせきばん	-	-	-/-	-	-
しんじつのせきばん	-	-	-/-	-	-

攻撃補助アイテム

●悪魔の得意な魔法や物理攻撃など、考えて使えばかなり有利に戦闘を進められる。

名称	使用条件	対象	買値/売値	効果
マジカルガード	戦闘	味方全体	15000/500	魔法攻撃を反射
フィジカルガード	戦闘	味方全体	15000/500	物理攻撃を反射
ふうまのすず	戦闘	敵全体	1200/300	敵を追い払う
コアシールド	通常	-	2000/1000	ダメージゾーンのダメージ回避
あくまのいえ	戦闘	敵全体	-/2500	敵全体を吸い込む(使用後「あくまのすむいえ」に変化)
あくまのすむいえ	戦闘	敵全体	-/1250	敵全体が逃げ出す
★こうはのせきばん	戦闘	敵全体	-/7000	聖なる力で毎ターン攻撃
せいもんのせきばん	戦闘	敵全体	-/7000	聖なる力で攻撃
ミリオネアボム	戦闘	敵全体	-/5000	敵全体のHPを1にする
ぎんのマニシャ	戦闘	味方全体	900/450	エナジードレイン防止

その他のアイテム

●インセンスは能力値を増加させるアイテム。能力を均一化させたり、突出させても面白い。

名称	使用条件	対象	買値/売値	効果
STRインセンス	通常	味方1人	-/6000	パラメータ「STR」+1
VITインセンス	通常	味方1人	-/6000	パラメータ「VIT」+1
TECインセンス	通常	味方1人	-/6000	パラメータ「TEC」+1
AGLインセンス	通常	味方1人	-/6000	パラメータ「AGL」+1
LUKインセンス	通常	味方1人	-/6000	パラメータ「LUK」+1
HPインセンス	通常	味方1人	-/6000	MAXHP+5
SPインセンス	通常	味方1人	-/6000	MAXSP+5
メタルカード	通常	-	-/10	コードブレーカーが1回できる

※P-110～112のアイテムの中で★印のついているものはコインと、●印のついているものは宝石とそれぞれ交換することができます。
※攻撃アイテムの範囲を示す記号は、P-120の魔法攻撃の有効範囲図に対応しています。

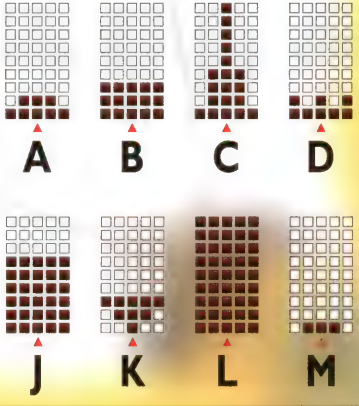
Attack Equipment

武器

武器は、各キャラクターそれぞれの専用に近い設定になっている。また、武器の中には装備することによって、能力値がアップするものもある。

攻撃の有効範囲について

有効範囲は図に示した13通りあり、パーティーのメンバーに合わせて有効なフォーメーションを考えなくてはならない。ちなみにP-125～131の得意技も、この図に対応した攻撃範囲となっている。



片手剣

●癖もなく平均的な能力を持つ片手剣は、もっともオーソドックスな武器といえるだろう。

攻撃範囲 A

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
メス	全員	10	6	単体	1	–	–	–	–	–	–
レイピア	主人公 エリー	25	10	単体	1	–	–	–	–	–	–
アセイミナイフ	主人公 エリー	18	15	単体	2	–	–	–	–	–	–
メイルブレイカー	主人公 エリー	42	18	単体	1	–	–	–	–	–	–
ルナブレード	主人公 エリー	16	22	全体	ALL	–	1	1	1	1	1
ふうまのわきざし	主人公 エリー	40	30	単体	2	BIND	2	–	–	2	–
クリスナーガ	主人公 エリー	52	39	単体	2	–	3	–	–	–	–
ブルバダガー	主人公 エリー	110	44	単体	1	CLOSE	–	–	–	5	–
せきじゃのつるぎ	主人公 エリー	62	55	単体	2	–	2	–	2	2	–
フツノミタマ	主人公 エリー	38	61	単体	4	PANIC	4	–	4	–	–

※力・防・技・速・運の欄の数値は、その武器や防具を装備した際にアップするパラメータを表しています。

両手剣

●片手剣に比べ攻撃回数が多くなっている。また攻撃範囲も若干広くなっている。

攻撃範囲 B

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
モップ	全員	8	11	複数	2	−	−	−	−	−	−
バックソード	南条くん	20	16	複数	1〜3	−	−	−	−	−	−
プラズマソード	南条くん	14	20	複数	4	SHOCK	−	−	−	−	−
ソニックブレード	南条くん	17	24	複数	3〜5	−	−	−	−	−	−
ソルブレード	南条くん	42	28	全体	ALL	−	1	1	1	1	1
クラウソナス	南条くん	33	33	複数	2〜4	−	1	1	3	−	−
アンスウェラー	南条くん	40	38	複数	3	−	3	−	3	−	−
ようとうニヒル	南条くん	35	45	複数	4	−	2	2	2	2	−
けんうんまる	南条くん	42	50	複数	3〜5	FREEZE−	5	1	3	1	−
こんりゅうまる	南条くん	47	58	複数	3〜5	BLIND −	3	1	5	1	−

槍

●攻撃力は低めだが、自分の正面1列がすべて攻撃範囲になっているのが大きな利点だ。

攻撃範囲 C

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
アパッチランス	ブラウン	10	10	複数	1〜3	−	−	−	−	−	−
コルセック	ブラウン	13	16	複数	1〜3	−	−	−	−	−	−
フォシャール	ブラウン	7	20	複数	5	−	−	−	−	−	−
マルドギール	ブラウン	15	28	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
ズフタスランス	ブラウン	14	34	複数	3〜5	SLEEP	−	−	−	5	−
けんこんせき	ブラウン	9	40	複数	7	−	−	−	3	3	−
ロンギヌス	ブラウン	36	51	複数	1〜3	−	2	2	2	−	2
ほうてんがげき	ブラウン	22	60	複数	4	−	4	1	1	1	1
ゲイボルグ	ブラウン	25	73	全体	3〜5	CHARM	2	2	2	2	2
こうまじょう	ブラウン	60	81	複数	1〜3	UNLUCK	3	3	3	3	3

斧

●もっとも高い攻撃能力を持っているが、攻撃範囲が狭い。最前列がベストポジションだ。

攻撃範囲 D

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
ツーハンアクス	マーク	23	7	単体	1	−	−	−	−	−	−
ギロチンアクス	マーク	36	12	単体	1	−	−	−	−	−	−
ゴーデンダック	マーク	49	19	単体	1	−	−	−	−	−	−
ヘッドバッシャー	マーク	62	25	単体	1	−	−	−	−	−	−
らいがのオノ	マーク	78	28	単体	1	−	−	−	−	−	−
バルディッシュ	マーク	92	32	単体	1	−	5	−	−	−	−
ほうとうふ	マーク	108	37	単体	1	−	3	−	3	−	−
レイドッグ	マーク	125	42	単体	1	POISON	2	−	2	2	2
かぶつちきょうこ	マーク	143	49	単体	1	PALYZE	5	−	5	−	−
ごうまだいせつだん	マーク	167	55	単体	1	STONE	4	−	4	−	4

鞭

●範囲内のすべての悪魔に攻撃が可能な上、ほとんどの鞭で追加ダメージを与えられる。

攻撃範囲 E

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
しんたいそうロープ	アヤセ	4	12	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
さそりムチ	アヤセ	6	20	全体	ALL	POISON	−	−	−	−	−
ぐれんのムチ	アヤセ	8	29	全体	ALL	PANIC	−	−	−	−	−
ストライクテイル	アヤセ	11	35	全体	ALL	SHOCK	−	−	−	−	−
クィーンビュート	アヤセ	14	43	全体	ALL	CHARM	−	2	−	2	−
ブリザストーム	アヤセ	18	50	全体	ALL	FREEZE	1	2	1	2	−
キンモウキュビノムチ	アヤセ	21	57	全体	ALL	CLOSE	2	−	2	−	2
へいじのとりなわ	アヤセ	23	64	全体	ALL	UNLUCK	−	4	−	4	−
しせんちゅう	アヤセ	26	70	全体	ALL	PALYZE	2	3	2	3	−
グレイプニル	アヤセ	30	73	全体	ALL	BIND	4	1	−	1	4

投具

●攻撃力は低いが、攻撃回数が多く、ライフルに匹敵する射程を持っている。

攻撃範囲 F

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
かみそりづる	ゆきの	5	10	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
シャドウニードル	ゆきの	9	14	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
まじょうせん	ゆきの	8	20	複数	4〜6	SLEEP	−	−	−	−	−
チャクラム	ゆきの	12	29	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
スパイクソマイ	ゆきの	14	36	全体	ALL	−	2	−	2	2	−
ツインバード	ゆきの	17	42	全体	ALL	−	−	−	3	3	−
おにぐるま	ゆきの	36	49	複数	1〜3	−	5	1	1	1	−
エンケラ	ゆきの	20	53	複数	3〜5	−	4	−	4	−	−
ごかしんえんせん	ゆきの	24	62	全体	ALL	−	−	3	3	3	−
ジャスティスコイン	ゆきの	27	71	全体	ALL	HAPPY	2	2	2	2	2

弓矢

●射程が長く、近くにいる悪魔には攻撃が当たらないのでポジションは後方がグッドだ。

攻撃範囲 G

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
アーチェリー	マキ	11	9	複数	2	−	−	−	−	−	−
デルタストーム	マキ	12	15	複数	3	−	−	−	−	−	−
こくてききゅう	マキ	18	21	複数	1〜3	BIND	−	−	−	−	−
ガンフィッシュ	マキ	8	26	複数	4〜6	−	−	−	−	−	−
スターゲイザー	マキ	47	31	単体	1	−	1	1	1	1	1
ヘキサドライブ	マキ	13	40	全体	ALL	CLOSE	−	−	6	−	−
げんじゅう	マキ	16	48	複数	0〜7	−	−	3	−	−	3
パパゲーノ	マキ	25	53	複数	2〜4	CHARM	−	−	2	4	2
かぎろひまる	マキ	86	65	単体	1	−	3	−	3	3	−
ハディングのゆみ	マキ	26	72	全体	ALL	−	−	5	−	5	−

拳

●攻撃力はあるが、範囲は自分の正面横一列しかないのでポジションは最前列以外ない。 攻撃範囲 H

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
ボクシンググラブ	?	30	5	単体	1	–	–	–	–	–	–
フリスカープラス	?	42	11	単体	1	–	–	–	–	–	–
アイアンクロー	?	50	18	単体	2	–	–	–	–	–	–
メガトングラブ	?	58	25	単体	1	–	–	–	–	–	–
エレキンググラブ	?	33	30	単体	2	SHOCK	3	–	–	–	–
アダマンチウムクロー	?	40	37	全体	ALL	PANIC	5	–	–	–	–
バグナウ	?	48	42	複数	1～3	–	3	–	–	3	–
ダマスカスハンド	?	112	48	単体	1	–	4	–	–	3	–
やみなでのてぶくろ	?	65	56	複数	2	BLIND	5	–	–	3	–
ナックルバロン	?	81	62	単体	2	–	8	–	–	–	–

ハンドガン

●銃の中ではオーソドックスなもの。攻撃範囲が意外と狭く、攻撃回数もさほど多くない。 攻撃範囲 I

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
トカレフ	マキ　アヤセ	10	15	単体	1	–	–	–	–	–	–
グロック26	マキ　アヤセ	22	20	単体	1	–	–	–	–	–	–
リゾルバーM380	マキ　アヤセ	31	29	単体	1	–	–	–	–	–	–
HK　VP70Z	マキ　アヤセ	40	35	単体	1	–	–	–	–	–	–
グレイゴースト	マキ　アヤセ	18	42	単体	3	–	–	–	–	–	–
ストライクガン	マキ　アヤセ	32	48	単体	1～3	–	–	–	–	–	–
デザートイーグル	マキ　アヤセ	78	52	単体	1	–	–	–	–	–	–
ダラーショット	マキ　アヤセ	85	60	単体	1	–	–	–	–	–	–
サンダラー	マキ　アヤセ	33	71	単体	3	–	–	–	–	–	–
パイレーツスカル	マキ　アヤセ	109	77	単体	1	–	–	–	–	–	–

マシンガン

●遠くまでは届かないが、攻撃範囲は比較的広い。攻撃回数も多く、使いやすい武器だ。 攻撃範囲 J

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
スコーピオン	主人公　ブラウン	11	8	複数	1～3	–	–	–	–	–	–
イングラム	主人公　ブラウン	14	13	複数	1～3	–	–	–	–	–	–
ステアーTMP	主人公　ブラウン	12	19	複数	2～4	–	–	–	–	–	–
HK　MP5K	主人公　ブラウン	21	27	複数	2～4	–	–	–	–	–	–
ひえんれんぱつほう	主人公　ブラウン	25	33	複数	0～7	–	–	–	–	–	–
ファントムキラー	主人公　ブラウン	11	40	複数	6	–	–	–	–	–	–
M134バルカン	主人公　ブラウン	19	46	複数	0～7	–	–	–	–	–	–
アヴェンジャー	主人公　ブラウン	12	54	複数	7	–	–	–	–	–	–
げっとそうてんほう	主人公　ブラウン	20	59	複数	4～6	–	–	–	–	–	–
クレイジーチェーン	主人公　ブラウン	29	63	複数	3～5	–	–	–	–	–	–

ショットガン

●銃の中では攻撃力があり、放射状に広がる攻撃範囲内の悪魔にはすべて攻撃がヒットする。

攻撃範囲 K

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
ランダルカスタム	マーク　ゆきの	10	10	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
モスバーグM5	マーク　ゆきの	15	18	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
SPAS12	マーク　ゆきの	21	26	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
フランキPA−3	マーク　ゆきの	25	31	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
SPAS15	マーク　ゆきの	32	40	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
MADMAX	マーク　ゆきの	39	46	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
きらいぼう	マーク　ゆきの	45	53	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
スレイブハンター	マーク　ゆきの	56	58	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
じゃこうふういんぼう	マーク　ゆきの	68	65	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
バイバスター	マーク　ゆきの	80	70	全体	ALL	−	−	−	−	−	−

ライフル

●画面上のすべてが攻撃範囲なので、どこのポジションからでも攻撃が可能である。

攻撃範囲 L

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
M16A2	南条くん　エリー	9	12	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
AK47	南条くん　エリー	12	20	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
SIG−SG550	南条くん　エリー	10	25	複数	4〜6	−	−	−	−	−	−
ハイドロジェット	南条くん　エリー	13	30	単体	3〜5	−	−	−	−	−	−
ステアーAUG／A1	南条くん　エリー	12	34	複数	4〜6	−	−	−	−	−	−
FA−MASカービン	南条くん　エリー	14	40	複数	4〜6	−	−	−	−	−	−
HK　G11	南条くん　エリー	18	45	全体	ALL	−	−	−	−	−	−
ゲパードM2	南条くん　エリー	32	52	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
M41Aパルスガン	南条くん　エリー	37	61	複数	2〜4	−	−	−	−	−	−
マーズ133	南条くん　エリー	60	67	単体	1〜3	−	−	−	−	−	−

弾

●銃の攻撃力をより高め、追加ダメージを与えられるものも多い。弾数制限はない。

銃と併用

名称	装備キャラ	攻撃力	命中率	タイプ	回数	追加ダメージ	力	防	技	速	運
9ミリパラベラム	全員（装備可能銃のみ）	5	−	−	−	−	−	−	−	−	−
ショットシェル	全員（装備可能銃のみ）	10	−	−	−	−	−	−	−	−	−
サーペントファング	全員（装備可能銃のみ）	14	−	−	−	POISON	−	−	−	−	−
せんこうだん	全員（装備可能銃のみ）	17	−	−	−	BLIND	−	−	−	−	−
ますいだん	全員（装備可能銃のみ）	23	−	−	−	SLEEP	−	−	−	−	−
メイジキラー	全員（装備可能銃のみ）	30	−	−	−	CLOSE	−	−	−	−	−
サークルバレット	全員（装備可能銃のみ）	37	−	−	−	BIND	−	−	−	−	−
キューピット	全員（装備可能銃のみ）	42	−	−	−	CHARM	−	−	−	−	−
はくぎんのたま	全員（装備可能銃のみ）	45	−	−	−	−	−	−	−	−	−
くろがねのたま	全員（装備可能銃のみ）	49	−	−	−	−	−	−	−	−	−

Defense Equipment 防具

防具は街の洋服屋で扱っている。武器ほど厳密ではないが、防具にもキャラクターによって装備できるもののとできないものがある。また、能力パラメータを増加させるものもある。

頭部防具

●ヘルメットに代表される頭部を守る防具。種の能力値が上がるものが多い。

名称	装備キャラ	防御力	回避率	買値/売値	力	防	技	速	運
QQメット	全員	4	1	-/900	—	—	—	—	—
ヘッドギア	全員	5	3	4500/1500	—	—	—	—	—
シャドウマスク	♂全員	8	2	-/777	—	—	—	—	3
フィーバークラウン	♀全員	10	4	-/777	1	—	—	—	2
アイアンパンプキン	全員	9	9	-/2000	—	—	2	—	3
かぜよみのかぶと	♀全員	20	3	10000·7500/2500	—	—	—	2	3
パレードヘルム	全員	15	12	12800/3200	—	—	—	—	5
ウィッチズハット	ブラウン エリー アヤセ	16	14	-/1091	—	—	—	—	—
ドラゴンヘルム	主人公 ゆきの	23	10	-/1092	—	—	—	—	—
あかつきのかぶと	♀全員	18	17	16000/4000	—	3	—	—	3
エギルのかぶと	♂全員	30	8	-/4900	—	—	—	—	5
スザクのかぶと	全員	29	11	-/5500	2	2	2	2	2
ヤクトヘルム	♂全員	32	10	-/7500	—	1	1	1	6
シュツルムヘルム	♀全員	35	10	-/12000	—	1	1	1	6

身体部防具

●身体部は他の防具に比べ防御力、回避率ともに高いのが特長だ。

名称	装備キャラ	防御力	回避率	買値/売値	力	防	技	速	運
がくせいふく	全員	8	2	-/1800	—	—	—	—	—
スペクトラベスト	全員	9	6	-/3000	—	—	—	—	—
ステルススーツ	♂全員	15	5	-/777	—	3	—	—	—
セブンズコート	♀全員	20	10	-/777	1	2	—	—	—
TAC-V2	全員	25	13	13500/4500	—	5	—	—	—
こんじきのよろい	♀全員	30	12	26000·19500/6500	1	1	1	1	1
パレードアーマー	全員	30	15	31200/7800	—	5	—	—	—
ビッグバードスーツ	マーク アヤセ	20	31	-/1093	—	—	—	—	—
エンジェルウイング	ブラウン エリー	30	29	-/1094	—	—	—	—	—
あかつきのよろい	♀全員	33	30	34400/8600	—	3	—	—	3

名称	装備キャラ	防御力	回避率	買値/売値	力	防	技	速	運
メギンギョルズ	♂全員	60	10	-/10500	—	5	—	—	—
ゲンプのよろい	全員	50	26	-/12000	2	2	2	2	2
ヤクトアーマー	♂全員	62	21	-/15000	—	6	1	1	1
シュツルムアーマー	♀全員	65	23	-/24000	—	6	1	1	1

腕部防具

●腕部防具は、装備すると技の能力値が増加するものが多い。防御力は低めである。

名称	装備キャラ	防御力	回避率	買値/売値	力	防	技	速	運
アームガード	全員	2	1	-/800	—	—	—	—	—
チタニウムガード	全員	3	2	-/1300	—	—	—	—	—
ダークガード	♂全員	4	3	-/777	—	—	3	—	—
プラチナクィーン	♀全員	5	5	-/777	1	—	2	—	—
ジャミングガード	全員	8	6	5400/1800	—	1	2	1	1
はまがりのこて	♀全員	10	9	9200·6900/2300	1	3	1	—	—
パレードガード	全員	13	11	12000/3000	—	—	5	—	—
ししおうのこて	南条くん　マキ　ゆきの	15	12	-/1095	—	—	—	—	—
きめんのこて	南条くん　ゆきの	16	14	-/1096	—	—	—	—	—
あかつきのこて	♀全員	18	16	14800/3700	—	—	3	3	—
らいめいのこて	♂全員	25	14	-/4500	—	—	5	—	—
セイリュウのこて	全員	28	13	-/5000	2	2	2	2	2
ヤクトガード	♂全員	29	14	-/7000	—	1	6	1	1
シュツルムガード	♀全員	30	15	-/7000	—	1	6	1	1

脚部防具

●装備すると速さの能力値が増加するものが多い。腕部と同様に防御力は低めだ。

名称	装備キャラ	防御力	回避率	買値/売値	力	防	技	速	運
かわぐつ	全員	2	2	-/600	—	—	—	—	—
トウシューズ	全員	1	5	-/1000	—	—	—	—	—
ブラックシューズ	♂全員	3	7	-/777	—	—	—	3	—
ルージュノワール	♀全員	5	8	-/777	1	—	—	2	—
ハイパーフォックス	全員	10	5	4500/1500	—	—	—	5	—
すずなりのぐそく	♀全員	11	8	8400·6300/2100	—	2	—	3	—
パレードブーツ	全員	12	11	10800/2700	—	—	—	5	—
スライムシューズ	主人公	13	13	-/1097	—	—	—	—	—
ゆうれいのげた	ブラウン　マキ	10	18	-/1098	—	—	—	—	—
あかつきのぐそく	♀全員	19	14	14000/3500	—	—	3	3	—
ヴィーザルのくつ	♂全員	20	16	-/4200	—	—	—	5	—
ビャッコのぐそく	全員	25	15	-/4800	2	2	2	2	2
ヤクトレッグ	♂全員	30	12	-/6000	—	1	1	6	1
シュツルムレッグ	♀全員	33	13	-/9000	—	1	1	6	1

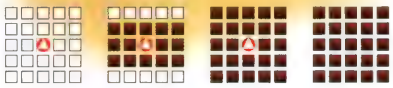
Magic

攻撃魔法
防御魔法
特殊魔法

魔法には大きく分けて攻撃と防御の2通りの役割がある。攻撃魔法は敵にダメージを与えるが、相性を抜きにして使うことはできない。また、体力やバッドステータスの回復などを行う防御魔法は、長い戦闘には必要不可欠。ペルソナの降魔は、所持魔法のバランスを考えて行おう。

攻撃の有効範囲について

攻撃魔法には攻撃範囲が設定されており、その範囲内でしか攻撃することはできない。攻撃範囲は下に示した図A～Dの4種類。また、図A～Cは三角形の位置にいる悪魔一体をターゲットにした場合での攻撃範囲を表わす。表内の範囲はこの図を参考にしてもらいたい。

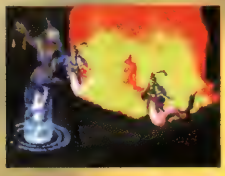


A　B　C　D

Offense Magic 攻撃魔法

火炎魔法／アギ系（精霊）

●火炎のダメージを与える。屍鬼や悪霊などに有効。夜魔に吸収、天使に反射される。



●アヌビスのアギダイン。いかにも業火といった雰囲気だ。

名称	SP	威力	範囲	効果
アギ	3	28	A	敵1体に対し、火炎で小ダメージ
アギラオ	7	53	A	敵1体に対し、火炎で中ダメージ
アギダイン	15	100	B	敵複数に対し、火炎で大ダメージ
マハラギ	5	23	D	敵全体に火炎で小ダメージ
マハラギオン	9	48	D	敵全体に火炎で中ダメージ
マハラギダイン	20	95	D	敵全体に火炎で大ダメージ

氷結魔法／ブフ系（精霊）

●1ターン氷結させることがある。屍鬼や外道などに有効。夜魔に吸収、天使に反射される。

●バールのブフダインは後半で大いに役立ってくれる。

名称	SP	威力	範囲	効果
ブフ	3	24	A	敵1体に対し、「氷結」状態+小ダメージ
ブフーラ	8	45	A	敵1体に対し、「氷結」状態+中ダメージ
ブフダイン	16	82	B	敵複数に対し、「氷結」状態+大ダメージ
マハーブフ	6	21	D	敵全体に「氷結」状態+小ダメージ
マハブフーラ	11	38	D	敵全体に「氷結」状態+中ダメージ
マハブフダイン	22	75	D	敵全体に「氷結」状態+大ダメージ

 ※SPの欄の数値は、敵悪魔が魔法を使用した際の消費量です。プレイヤーの場合は、使用するペルソナにより変化します。

疾風魔法／ガル系（精霊）

●真空波によるダメージを与える。悪魔や外道などに有効。一部の堕天使には反射される。

●ヘルモーズのマハガルーラ。

名称	SP	威力	範囲	効果
ガル	5	21	A	敵１体に対し、真空波で小ダメージ
ガルーラ	9	42	A	敵１体に対し、真空波で中ダメージ
ガルダイン	13	78	B	敵複数に対し、真空波で大ダメージ
マハーガル	7	20	D	敵全体に真空波で小ダメージ
マハガルーラ	12	35	D	敵全体に真空波で中ダメージ
マハガルダイン	25	72	D	敵全体に真空波で大ダメージ

地震魔法／マグナ系（精霊）

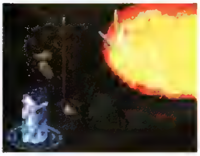
●大地を揺らしてダメージ。邪龍ワイバーンや外道シャドウ、ドッペンゲルガーなどに有効。

●オーディンのマグダイン。

名称	SP	威力	範囲	効果
マグナ	4	26	A	敵１体に対し、地震で小ダメージ
マグナス	8	50	A	敵１体に対し、地震で中ダメージ
マグダイン	14	95	B	敵複数に対し、地震で大ダメージ
マハマグナ	8	23	D	敵全体に地震で小ダメージ
マハマグナス	11	46	D	敵全体に地震で中ダメージ
マハマグダイン	18	91	D	敵全体に地震で大ダメージ

核熱魔法／フレイ系（物理）

●超高熱の熱球を作り出す。悪魔などに有効だが、鬼女[illegible]に反射される。

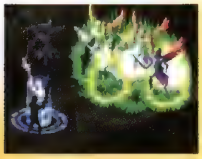


●セイテンタイセイのメギドラ。

名称	SP	威力	範囲	効果
フレイ	4	47	A	敵１体に対し、核熱で小ダメージ
フレイラ	9	64	A	敵１体に対し、核熱で中ダメージ
フレイダイン	20	76	A	敵１体に対し、核熱で大ダメージ
メギド	15	80	D	敵全体に核熱で小ダメージ
メギドラ	30	110	D	敵全体に核熱で中ダメージ
メギドラオン	45	130	D	敵全体に核熱で大ダメージ

衝撃魔法／ザン系（物理）

●衝撃波を投げつける。外道シャドウ、ドッペンゲルガーに特効。夜魔に吸収、天使は反射。



●モーリアンのマハザンダイン。

名称	SP	威力	範囲	効果
ザン	2	25	A	敵１体に対し、衝撃波で小ダメージ
ザンマ	5	47	A	敵１体に対し、衝撃波で中ダメージ
ザンダイン	18	90	B	敵１体に対し。衝撃波で大ダメージ
マハザン	4	22	D	敵全体に衝撃波で小ダメージ
マハザンマ	7	40	D	敵全体に衝撃波で中ダメージ
マハザンダイン	21	84	D	敵全体に衝撃波で大ダメージ

重力魔法／グライ系（物理）

●高圧空気で押し潰す。外道シャドウ、ドッペンゲルガーに特効。夜魔に吸収、天使は反射。

●オグンが繰り出すマハグライ。

名称	SP	威力	範囲	効果
グライ	3	27	A	敵１体に対し、重力で小ダメージ
グライバ	5	51	A	敵１体に対し、重力で中ダメージ
グラダイン	10	96	B	敵１体に対し、重力で大ダメージ
マハグライ	7	24	D	敵全体に重力で小ダメージ
マハグライバ	12	48	D	敵全体に重力で中ダメージ
マハグラダイン	19	84	D	敵全体に重力で大ダメージ

電撃魔法／ジオ系（物理）

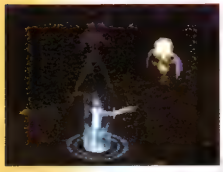
●高圧の電撃魔法。夜魔や妖魔ガンダルヴァには吸収されてしまう。

●モコシのジオ。「電撃」状態になることは多くない。

名称	SP	威力	範囲	効果
ジオ	4	24	A	敵1体に対し、「電撃」状態+小ダメージ
ジオンガ	9	48	A	敵1体に対し、「電撃」状態+中ダメージ
ジオダイン	18	90	B	敵1体に対し、「電撃」状態+大ダメージ
マハジオ	7	21	D	敵全体に「電撃」状態+小ダメージ
マハジオンガ	12	39	D	敵全体に「電撃」状態+中ダメージ
マハジオダイン	24	82	D	敵全体に「電撃」状態+大ダメージ

呪殺魔法／エイハ・ムド系（暗黒）

●エイハ系は呪いの力で毎ターン攻撃。ムド系は天使なら一撃死、他は毎ターン攻撃となる。



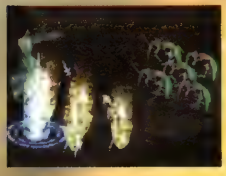
●ロキのバイエイハ。強い敵に対して意外と有効だ。

名称	SP	威力	範囲	効果
エイハ	2	21	A	敵1体に対し、呪いの力で毎ターン攻撃
バイエイハ	4	42	B	敵複数に対し、呪いの力で毎ターン攻撃
マハエイハ	8	63	D	敵全体に呪いの力で毎ターン攻撃
ムド	3	–	A	天使1体を呪殺する
ムドオン	9	–	B	天使複数を呪殺する
マハムド	15	–	D	天使全体を呪殺する

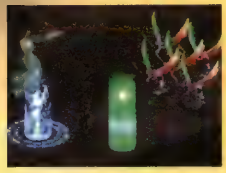
Defense Magic 防御魔法

祝福魔法（神聖）

●仲間の体力やバッドステータスを回復。最低ひとりはこの魔法が使えるペルソナを持とう。



●テンセンニャンニャンのメディラマ。

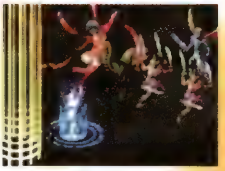


●テンセンニャンニャンのパララディ。

名称	SP	範囲	効果
ディア	3	–	味方1人のHP少し回復
ディアラマ	8	–	味方1人のHP回復
ディアラハン	15	–	味方1人のHP全回復
メディア	10	–	味方全員のHP少し回復
メディラマ	18	–	味方全員のHP回復
メディアラハン	32	–	味方全員のHP全回復
パトラ	2	–	味方1人の一時状態を全回復
ペンパトラ	4	–	味方全員の一時状態を1段階回復
ポズムディ	4	–	味方1人の「猛毒」状態回復
パララディ	6	–	味方1人の「麻痺」状態回復
ペトラディ	10	–	味方1人の「石化」状態回復
シシリディ	4	–	味方1人の「病気」状態回復

奇跡魔法（神聖）

●瀕死の仲間を復活させる魔法。ボス戦など、強敵相手の戦闘には備えておきたい。

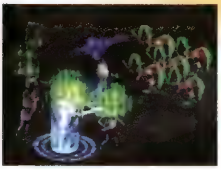


●ラクシュミのリカーム。後半は必須の魔法だ。

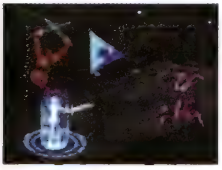
名称	SP	範囲	効果
リカーム	12	−	味方1人の「瀕死」状態回復
サマリカーム	24	−	味方1人の「瀕死」状態全回復
リカームドラ	8	−	味方全員のHP全回復（術者「瀕死」）

天啓魔法（神聖）

●この魔法自体に攻撃力はないが、敵の能力の低下、味方の能力の上昇などの効果がある。



●アイゼンミョウオウのスクカジャ。



●タケミカズチのデカジャ。敵のタルカジャに対抗する。

名称	SP	範囲	効果
タルンダ	4	D	敵全体の攻撃力を下げる
ラクンダ	4	D	敵全体の防御力を下げる
スクンダ	4	D	敵全体の命中率を下げる
デクンダ	5	−	味方全員の下げられた能力の回復
タルカジャ	4	−	味方全員の攻撃力を上げる
ラクカジャ	4	−	味方全員の防御力を上げる
スクカジャ	4	−	味方全員の命中率を上げる
マカカジャ	4	−	味方全員の魔法威力を上げる
デカジャ	10	−	敵全体の上げられた能力を元に戻す
テトラジャ	5	−	味方全員のエナジードレイン防止（破魔呪殺防止）
マカラカーン	6	−	味方全員を魔法反射状態にする
テトラカーン	6	−	味方全員を物理攻撃反射状態にする

Extra Magic 特殊魔法

神経魔法（暗黒）

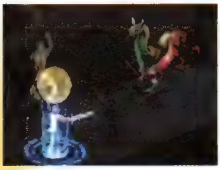
●敵をバッドステータスにする。攻撃力はないが、戦闘を有利に運ぶためには不可欠だ。

●アマツミカボシのドルミナー。あまり使わないかも。

名称	SP	範囲	ステータス	効果
ドルミナー	3	C	BAD	敵複数を一時「睡眠」状態にする
シバブー	3	C	BAD	敵複数を一時「金縛」状態にする
プリンパ	2	C	BAD	敵複数を一時「混乱」状態にする
ハピルマ	2	C	BAD	敵複数を一時「幸福」状態にする
マリンカリン	6	C	BAD	敵複数を一時「魅惑」状態にする
マカジャマ	4	C	BAD	敵複数を一時「封魔」状態にする
デライト	4	C	BAD	敵複数を一時「盲目」状態にする
スランパ	4	C	BAD	敵複数を一時「不運」状態にする
デカバー	6	A	−	敵1体をHP回復不能にする
デサンガ	7	A	−	敵1体をペルソナ交代不能にする

覚醒魔法（暗黒）

●仲間のステータスをグッドに変化させる。戦闘の状況は多少有利になる程度だろう。

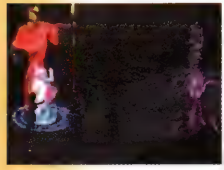


●ロキのウルバーン。月齢に注意して使おう。

名称	SP	範囲	ｽﾃｨﾀｽ	効果
ドロンパ	5	–	GOOD	味方1人を「透明」状態にする
ドロイド	5	–	GOOD	味方1人を「人形」状態にする
クイッカ	5	–	GOOD	味方1人を「反撃」状態にする
バルザック	8	–	GOOD	味方1人を「狂暴」状態と状態回復
マドール	8	–	GOOD	味方1人を「暴走」状態と状態回復
ウルバーン	8	–	GOOD	味方1人を「獣人」状態と状態回復

降魔魔法（暗黒）

●悪魔1体のステータスをバッドに変化させ、味方の攻撃をより有効にする魔法。



●オーディンのペトラマ。倒したも同然の状態にする。

名称	SP	範囲	ｽﾃｨﾀｽ	効果
デスティカ	10	A	BAD	敵1体を「死亡」状態にする
ペトラマ	8	A	BAD	敵1体を「石化」状態にする
パララマ	6	A	BAD	敵1体を「麻痺」状態にする
ポイズマ	4	A	BAD	敵1体を「猛毒」状態にする
シシリッカ	3	A	BAD	敵1体を「病気」状態にする

破魔魔法（神聖）

●聖なる力で敵に直接攻撃を行う。屍鬼に特効。各魔法の攻撃範囲はまちまちだ。

●アイゼンミョウオウのハンマ。ゾンビにはこれで決まり。

名称	SP	威力	範囲	効果
コウハ	3	21	A	敵1体に対し、聖なる力で毎ターン攻撃
バイコウハ	6	42	B	敵複数に対し、聖なる力で毎ターン攻撃
マハコウハ	9	63	D	敵全体に聖なる力で毎ターン攻撃
ハンマ	5	–	A	敵1体に対し、聖なる力で攻撃
ハマオン	10	–	B	敵複数に対し、聖なる力で攻撃
マハンマ	18	–	D	敵全体に聖なる力で攻撃

特殊魔法（ペルソナ専用）

●ペルソナだけが使える魔法。直接戦闘には関係ないが、使えるようにしておくと便利。

●マソのリフトマ。ダメージゾーンの多いところで有効。

名称	SP	効果
アウトマ	6	敵をすべて追い払う
リフトマ	6	月齢1周の間ダメージゾーンのダメージ回避
アルサンガ	7	味方1人のペルソナ交代不能回復

Extra

得意技
[特殊魔法攻撃
特殊物理攻撃]

得意技には特殊魔法攻撃と特殊物理攻撃の2つのタイプがある。攻撃魔法同様、どちらにも相性が存在するので、戦闘前の悪魔の特性チェックは怠らないようにしたい。また同じ種類の得意技でも、それぞれ相性が異なっていることも頭に入れておこう。1ターンの無駄が死を招く。

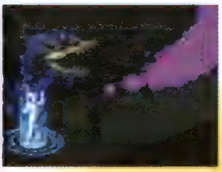
攻撃の有効範囲について

得意技の攻撃範囲は、武器攻撃と同じである。以下の表組に示されている攻撃範囲の数値は、P-113 "攻撃の有効範囲について" の図を参考にしてもらいたい。戦闘前には持っている得意技をチェックし、もっとも効果的なフォーメーションを組んでいこう。

▶ Magic Extra 特殊魔法攻撃

ブレス

●敵に直接ダメージを与えたり、バッドステータスを追加するものが多い。

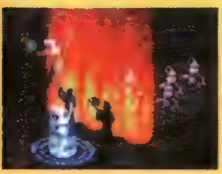


●イルルヤンカシュのどくガスブレス。けっこう効く。

名称	属性	威力	範囲	効果時間	効果
ファイアブレス	火炎	70	F	1ターン	敵複数に対し、火炎でダメージ
アイスブレス	氷結	48	F	1ターン	敵複数に対し、「氷結」状態+ダメージ
どくガスブレス	神経	42	F	1ターン	敵複数に対し、「猛毒」状態+ダメージ
フォッグブレス	神経	37	F	1ターン	敵複数に対し、「盲目」状態+ダメージ

壁

●敵の魔法攻撃を吸収または反射する。効果時間も長く、意外に重宝する得意技だ。



●サティーのほのおのかべ。火炎魔法を使う敵に特効。

名称	属性	威力	範囲	効果時間	効果
みずのかべ	–	–	–	3ターン	氷結魔法を吸収してHP回復
ほのおのかべ	–	–	–	3ターン	火炎魔法を吸収してHP回復
すいしょうのかべ	–	–	–	3ターン	全ての攻撃を反射して敵を攻撃
こうてつのかべ	–	–	–	3ターン	全ての攻撃を反射して敵を攻撃

属性特殊

●それぞれ異なる相性を持った得意技。敵の相性をチェックしてから使うようにしよう。

●タケミカズチのさんらいげき。跳ね返されない相手に。

●トリグラフのごくらくおとし。マグナ系の魔法だ。

名称	属性	威力	範囲	効果時間	効果
しようのあか	火炎	62	B	1ターン	敵複数に対し、「火炎」相性の攻撃魔法
しゅうえんのあお	火炎	65	D	1ターン	敵複数に対し、「火炎」相性の攻撃魔法
ごうのなみ	氷結	48	B	1ターン	敵複数に対し、「氷結」相性の攻撃魔法
じゅうのなみ	氷結	50	D	1ターン	敵複数に対し、「氷結」相性の攻撃魔法
てんのせんぷう	疾風	45	B	1ターン	敵複数に対し、「疾風」相性の攻撃魔法
ちのれっぷう	疾風	49	D	1ターン	敵複数に対し、「疾風」相性の攻撃魔法
じごくおろし	地震	53	B	1ターン	敵複数に対し、「地震」相性の攻撃魔法
ごくらくおとし	地震	57	D	1ターン	敵複数に対し、「地震」相性の攻撃魔法
とうしょうは	衝撃	52	B	1ターン	敵複数に対し、「衝撃」相性の攻撃魔法
せいげきは	衝撃	55	D	1ターン	敵複数に対し、「衝撃」相性の攻撃魔法
さんらいげき	電撃	51	B	1ターン	敵複数に対し、「電撃」相性の攻撃魔法
しゅうらいげき	電撃	56	D	1ターン	敵複数に対し、「電撃」相性の攻撃魔法
ふめつのくろ	降魔	79	B	1ターン	敵複数に対し、「降魔」相性の攻撃魔法
やみのしんぱん	降魔	106	D	1ターン	敵複数に対し、「降魔」相性の攻撃魔法
えいえんのしろ	奇蹟	78	B	1ターン	敵複数に対し、「奇跡」相性の攻撃魔法
ひかりのさばき	奇蹟	96	D	1ターン	敵複数に対し、「奇跡」相性の攻撃魔法

その他

●ペルソナのサキュバスやバルバトスが所持している得意技。レベルを上げたい時には有効か

●バルバトスのルナトラップ。あまり意味はないかも。

名称	属性	威力	範囲	効果時間	効果
ルナトラップ	−	−	−	−	3ターンの間、戦闘・逃亡不能

邪眼

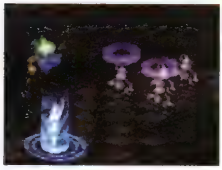
●複数の敵のステータスをバッドに変えてしまう。重バッドステータスになるものが多い。

●オーディンのペトラアイズ。成功する確率は高くない。

名称	属性	範囲	ステイタス	効果
パララアイズ	呪殺	A	BAD	敵1体を「麻痺」状態にする
ペトラアイズ	呪殺	A	BAD	敵1体を「石化」状態にする
ヘルズアイズ	呪殺	A	BAD	敵1体を「死亡」状態にする
ギルトアイズ	呪殺	A	BAD	敵1体を一時「罪悪」状態にする
テリブルアイズ	呪殺	A	BAD	敵1体を一時「恐怖」状態にする

踊り

●妙な踊りによって、相手のステータスをバッドに変えてしまう得意技。



●ジャックランタンのふこうのフラダンス。楽しそう。

名称	属性	範囲	ステイタス	効果
セクシーダンス	神経	B	BAD	敵複数を一時「魅惑」状態にする
ハッピーダンス	神経	B	BAD	敵複数を一時「幸福」状態にする
ふこうのフラダンス	神経	B	BAD	敵複数を一時「不運」状態にする
デスベルタンゴ	神経	B	BAD	敵複数を一時「封魔」状態にする
かなしみのワルツ	神経	B	BAD	敵複数を一時「罪悪」状態にする

声

●歌をうたい、敵のステータスをバッドに変えてしまう得意技。

●アイゼンミョウオウのキャンディボイス。

名称	属性	範囲	ステイタス	効果
こもりうた	神経	B	BAD	敵複数を一時「睡眠」状態にする
パニックボイス	神経	B	BAD	敵複数を一時「混乱」状態にする
バインドボイス	神経	B	BAD	敵複数を一時「金縛」状態にする
きょうらんのうた	神経	B	BAD	敵複数を一時「恐怖」状態にする
キャンディボイス	神経	B	BAD	敵複数を一時「魅惑」状態にする

エナジードレイン

●悪魔のみ使える得意技。女魔サキュバスやインキュバス、妖精ペルソナなどが持っている。

●サキュバスのあついくちづけ。熱すぎるかも。

属性	属性	範囲	ステイタス	効果時間	効果
あついくちづけ	呪殺	M	BAD	1ターン	♂のレベルを1下げる
あくまのキス	呪殺	M	BAD	1ターン	♀のレベルを1下げる
デビルスマイル	呪殺	M	BAD	1ターン	人間キャラのレベルを1下げる
デスタッチ	呪殺	M	–	1ターン	相手の経験値を減らす

Offense Extra 特殊物理攻撃

噛みつき

●前に噛みついて、バッドステータスにしてしまう得意技。天使、堕天使に有効。

●ケツアルカトルのどくかみつき。毒に弱い敵に使おう。

名称	系統	威力	範囲	効果
かみつき	突撃	10	M	敵1体に噛み付く
どくかみつき	突撃	10	M	敵1体に噛み付き+「猛毒」状態にする
まひかみつき	突撃	20	M	敵1体に噛み付き+「麻痺」状態にする
ウイルスかみつき	突撃	20	M	敵1体に噛み付き+「病気」状態にする
せきかかみつき	突撃	20	M	敵1体に噛み付き+「石化」状態にする

引っかき

●敵を引っかき、バッドステータスにしてしまう。魔王ラロホロス、ナーガなどに有効。

●フウタイのせきかひっかき。なかなかヒットしない。

名称	系統	威力	範囲	効果
ひっかき	技	15	M	敵1体を引っかく
どくひっかき	技	15	M	敵1体に引っかき+「猛毒」状態にする
まひひっかき	技	20	M	敵1体に引っかき+「麻痺」状態にする
ウイルスひっかき	技	20	M	敵1体を引っかき+「病気」状態にする
せきかひっかき	技	20	M	敵1体に引っかき+「石化」状態にする

針

●針で攻撃して、バッドステータスにしてしまう。魔王ラロホロス、ナーガなどに有効。

●テンセンニャンニャンのつくもばり。攻撃力はまずまず。

名称	系統	威力	範囲	効果
どくばり	技	10	B	敵複数を針で攻撃+「猛毒」状態にする
まひばり	技	15	B	敵複数を針で攻撃+「麻痺」状態にする
つくもばり	技	15	B	敵複数を無数の針で攻撃
めっさつちゅうせん	技	20	B	敵1体を必殺の針で攻撃

突撃

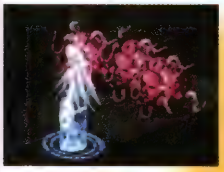
●敵に向かって突撃する捨身技。攻撃範囲は狭いが、属性の効かない天使、堕天使に有効。

●オグンのたいあたり。強力だが、直線上にいないとダメ。

名称	系統	威力	範囲	効果
たいあたり	突撃	50	M	敵1体に突進して攻撃
ボーンクラッシュ	突撃	60	M	敵1体の骨を砕き攻撃
おしつぶし	突撃	70	M	敵1体を押し潰して攻撃
かいてんげき	突撃	85	M	敵1体に突進して強攻撃
メガトンレイド	突撃	100	M	敵1体を押し潰して強攻撃

鳥技

●鳥のくちばし、羽、足などを使った攻撃を行う。天使、堕天使には特に有効だ。

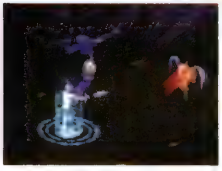


●ヤタガラスのくちばし。威力は低いので、敵を選ぼう。

名称	系統	威力	範囲	効果
くちばし	突撃	5	M	敵1体にくちばしで攻撃
はばたき	突撃	5	M	敵1体に羽根をはばたかせ攻撃
きゅうこうか	突撃	15	M	敵1体に急降下して攻撃
スパイククロー	突撃	25	M	敵1体に足の爪で攻撃
デスクロー	突撃	30	M	敵1体に両足の爪で攻撃

パンチ技

●スペシャルなパンチでぶちのめす。夜魔、天使、幽鬼などに有効。



●アイゼンミョウオウのいかりのてっけん。当たりにくい。

名称	系統	威力	範囲	効果
ティンクルパンチ	拳	5	H	「拳」系統の必殺技
いかりのてっけん	拳	20	H	「拳」系統の一撃必殺技
からさでやおろずうち	拳	45	H	「拳」系統の超必殺技

キック技

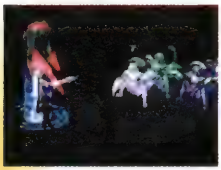
●破壊力あふれるキックで蹴り倒す。龍王ウロボロス、ナーガなどに有効。

●ハヌマーンのえいこうくりからげり。名前がステキ。

名称	系統	威力	範囲	効果
スピンキック	技	10	I	「技」系統の必殺技
らいていげり	技	35	I	「技」系統の一撃必殺技
えいこうくりからげり	技	50	I	「技」系統の超必殺技

武器技

●武器攻撃と同じ効果がある。魔法攻撃を吸収する夜魔や魔法を反射する天使、堕天使に有効。



●マルドゥークのいちもんじぎり。まずまずの攻撃力。

●オグンのどとうのれんだ。序盤の強い味方である。

●マソのれんぞくうち。敵が後列にいないと使えない。

名称	系統	威力	範囲	効果
ツインスラッシュ	片剣	60	A	「片手剣」系統の必殺技
ヒートウェイブ	片剣	85	A	「片手剣」系統の一撃必殺技
デスバウンド	片剣	100	A	「片手剣」系統の超必殺技
いちもんじぎり	両剣	65	B	「両手剣」系統の必殺技
ろうがてんちゅうぎり	両剣	90	B	「両手剣」系統の一撃必殺技
らくようさんだんうち	両剣	120	B	「両手剣」系統の超必殺技
にだんづき	槍	40	C	「槍」系統の必殺技
りゅうがせんかい	槍	70	C	「槍」系統の一撃必殺技
しゃくねつしゃが	槍	95	C	「槍」系統の超必殺技
どとうのれんだ	斧	80	D	「斧」系統の必殺技
ごくらくおうじょうは	斧	110	D	「斧」系統の一撃必殺技
てんきょうちばくだん	斧	145	D	「斧」系統の超必殺技
あいのムチ	鞭	30	E	「鞭」系統の必殺技
つくもらせんげき	鞭	45	E	「鞭」系統の一撃必殺技
うげつさいは	鞭	60	E	「鞭」系統の超必殺技
ごうそっきゅう	投具	35	F	「投具」系統の必殺技
あんばそうひそう	投具	55	F	「投具」系統の一撃必殺技
たかまれっぷうだん	投具	75	F	「投具」系統の超必殺技
れんぞくうち	弓矢	50	G	「弓矢」系統の必殺技
せつなさみだれうち	弓矢	65	G	「弓矢」系統の一撃必殺技
ごぜつせっぱ	弓矢	85	G	「弓矢」系統の超必殺技

ガン技

●マシンガンやショットガンで攻撃を行う得意技。悪魔専用で、ペルソナは使えない。

●シークレットサービスのシングルショット。

名称	系統	威力	範囲	効果
シングルショット	ハンド	10	I	敵1体にハンドガンで攻撃
ドライブショット	マシン	15	J	敵1体にマシンガンで攻撃
ミドルショット	マシン	5	J	敵複数にマシンガンで攻撃
パウダーショット	ショット	30	K	敵複数にショットガンで攻撃
ロングショット	ライフル	20	L	敵1体にライフルで攻撃

特技

●どの種族の悪魔にも100%の効果がある技。これらの技は悪魔も所持しているので要注意。

●アヌビスのドラムロールパンチ。シャレにならない強さ。

名称	属性	威力	範囲	効果
スウィートトラップ	–	10	–	敵1体に空から素敵な贈り物
バイパースマッシュ	–	30	B	使用する度に強くなる
ドラムロールパンチ	–	45	H	敵複数に恐怖のルーレットダメージ
しちしきれんごくは	–	25	L	敵全体に相性が変わる謎の攻撃
バイナルストライク	–	–	L	敵全体に大ダメージ（術者「瀕死」）
じばく	–	–	–	自爆して敵味方にダメージ
みちづれ	–	–	–	敵1体を道連れにして自滅
ようかいえき	–	15	M	敵1に対し毎ターン攻撃+1のダメージ

Persona

ペルソナ一覧

ここで紹介するペルソナは全部で57体。これらの他にも隠されたペルソナが存在する。ぜひとも探し出してほしい。ただしFool(愚者)に属するペルソナを見つけるには、多少の運が必要になることを申し添えておこう。

名称	小属性	レベル	消費SP	STR	VIT	TEC	AGL	LUK	魔法攻撃力	魔法防御力
		所持魔法・得意技								
Magician（魔術師）										**Elemental**
ハヌマーン	Air	68	51	45	33	57	63	28	216	169
		ガルーラ/えいこうくりからげり/マハガルーラ/マハガルダイン/てんのせんぷう/らくようさんだんうち								
ヘルモーズ	Necromacy	35	23	26	19	32	38	15	135	100
		マハーガル/ガルーラ/マハガルーラ/たいあたり/つくもらせんげき								
クーフーリン	Terra	28	18	21	15	27	32	12	115	80
		にだんづき/マグナス/マハマグナ/アウトマ/りゅうがせんかい								
ウルヴァシー	Aqua	14	12	13	9	15	21	9	75	51
		ブフーラ/マハブフ/セクシーダンス/マハブフーラ/つくもばり								
Priestess（女教皇）										**Holyight**
ラクシュミ	Bless	70	35	38	47	59	28	33	208	198
		ハッピーダンス/シシリディ/みずのかべ/サマリカーム/ほのおのかべ/リカームドラ								
ウシャス	Ignis	53	22	31	34	46	21	26	168	163
		ポズムディ/パトラ/せつなさみだれうち/ディアラハン/しようのあか								
テンセンニャンニャン	Exorcism	46	18	28	33	41	18	23	153	148
		つくもばり/メディラマ/パラララディ/ヒートウェイブ/サマリカーム								
ハトホル	Exorcism	29	10	20	22	28	10	15	112	112
		パトラ/シシリディ/あいのむち/アルサンガ/メディラマ/ヘルズアイズ								
サティー	Ignis	18	6	16	17	17	8	11	84	89
		ほのおのかべ/ディア/ディアラマ/リカーム/しゅうえんのあお								
アメノウズメ	Bless	11	5	11	13	14	6	7	75	75
		メディア/ハッピーダンス/アギ/パラララディ/ディアラマ/セクシーダンス								
マソ	Aqua	5	4	8	10	12	9	11	67	68
		ブフ/ディア/ポズムディ/れんぞくうち/リフトマ/じゅうのなみ								
Empress（女帝）										**Physical**
イシュタル	Grewon	65	44	45	44	40	26	55	188	178
		マハジオンガ/ごせつせっぱ/リカーム/ジオダイン/フレイダイン								
ブリジット	Photon	36	19	30	29	25	14	33	117	117
		フレイ/ディアラマ/フレイラ/フレイダイン/しゅうえんのあお								
アリアンフロッド	Weakboson	27	17	26	25	21	11	26	98	98
		マハザン/ジオンガ/ツインスラッシュ/ザンマ								
モコシ	Terra	15	6	17	16	15	9	16	78	73
		グライ/ジオ/ザン/じごくおろし/ごうそっきゅう								
ヴェスタ	Ignis	6	4	11	11	10	7	8	54	54
		フレイ/ディア/ジオ/しようのあか/フレイラ								

名称	小属性	レベル	消費SP	STR	VIT	TEC	AGL	LUK	魔法攻撃力	魔法防御力
		所持魔法・得意技								
Emperor（皇帝）										**Elemental**
パール	Terra	55	26	63	27	22	48	32	167	147
		ブフーラ／マカジャマ／じゅうのなみ／ブフダイン／ひかりのさばき								
オーディン	curse	43	24	53	23	18	38	28	142	122
		ペトラアイズ／マグナス／ペトラマ／りゅうがせんかい／マグダイン								
マルドゥーク	Weakboson	34	23	40	19	14	31	24	118	103
		アギラオ／バルザック／マハラギオン／ヒートウェイブ／テトラカーン								
アガートラーム	Terra	12	6	18	9	7	16	12	75	57
		マグナ／パララマ／ドルミナー／マハマグナス／いちもんじぎり								
セイメンコンゴウ	Sign	5	4	12	8	5	11	9	65	46
		ガル／デライト／マカジャマ／プリンパ／マハーガル／スピンキック								
Hierophant（法皇）										**Holylight**
トール	Photon	52	36	30	55	45	25	33	131	156
		マハジオンガ／テトラジャ／ジオダイン／てんきょうちばくだん								
タケミカズチ	Photon	39	17	26	45	35	21	28	108	128
		さんらいげき／デカジャ／ハマオン／ろうがてんちゅうぎり								
オーマ	Aqua	25	9	18	34	24	13	20	79	99
		ヒートウェイブ／スクンダ／デクンダ／しようのあか								
ショウキ	Exorcism	17	7	15	20	17	10	16	57	82
		タルンダ／ごくらくおうじょうは／パラライズ／ラクンダ								
アイゼンミョウオウ	Awake	6	4	10	12	9	5	7	39	69
		ハンマ／キャンディボイス／スクカジャ／いかりのてっけん／マカカジャ／えいえんのしろ								
Lovers（恋人たち）										**Elemental**
ジャックランタン	Ignis	20	13	13	15	17	22	34	83	103
		アギ／スウィートトラップ／マハラギ／ふこうのフラダンス／アギラオ／ファイアブレス								
ジャックフロスト	Aqua	10	7	7	12	9	14	26	57	82
		ブフ／ハピルマ／デスペルタンゴ／マハーブフ／スウィートトラップ／アイスブレス								
ピクシー	Air	5	2	5	10	7	16	18	42	63
		ディア／ガル／パッピーダンス／ジオ／ティンクルパンチ／ジオンガ								
Chariot（戦車）										**Physical**
セイテンタイセイ	Terra	48	20	53	35	48	23	28	152	117
		かいてんげき／マハグライ／メギドラ／めっさつちゅうせん								
ゴズテンノウ	Grewon	18	8	21	18	20	11	16	79	54
		おしつぶし／どくばり／メギド／らいていげり／メギドラ								
オグン	Graviton	5	4	13	10	8	5	9	47	37
		たいあたり／どとうのれんだ／グライ／マハグライ／マハジオ								
Strength（力）										**Holylight**
オトヒメ	Aqua	50	29	48	63	32	25	33	154	136
		キャンディボイス／シシリディ／みずのかべ／タルカジャ／じゅうのなみ								

名称	小属性	レベル	消費SP	STR	VIT	TEC	AGL	LUK	魔法攻撃力	魔法防御力
		所持魔法・得意技								
Hermit（隠者）										**Elemental**
アンヴァル	Ignis	25	13	20	29	44	23	13	97	84
		マハラギ／アルサンガ／マグナス／とうしょうは／ウィルスひっかき								
フウタイ	Aqua	16	7	15	22	27	18	9	72	65
		ブフーラ／ガル／パニックボイス／せきかひっかき／ごうのなみ								
Fortune（運命の輪）										**Holylight**
ケルベロス	Curse	40	15	31	29	55	30	21	123	125
		どくかみつき／ウルバーン／テトラジャ／たいあたり／リカーム／ウィルスひっかき								
Justice（正義）										**Physical**
モーリアン	Air	46	21	23	28	51	46	33	147	113
		はばたき／ザンダイン／マハザンダイン／しゃくねつしゃが								
ウルスラグナ	Gravlton	37	18	20	25	44	39	27	124	94
		グライバ／らいていげり／マハジオ／マハグライ／えいえんのしろ								
マッハ	Air	28	14	15	20	37	32	21	105	75
		ザンマ／どくばり／ちのれっぷう／マハザンマ／ザンダイン								
トリグラフ	Photon	19	12	12	17	25	21	17	81	56
		にだんづき／ジオ／マハジオ／ごくらくおとし／マハザン								
Hangedman（吊るされた男）										**Evildark**
バルバトス	Nerve	59	24	24	29	34	60	55	178	155
		パララアイズ／ルナトラップ／ティンクルパンチ／プリンパ／ドロンパ／マハエイハ								
Death（死神）										**Evildark**
アンクウ	Curse	44	18	23	18	44	39	49	139	119
		バイエイハ／デカバー／ドロイド／デスティカ／てんきょうじばくだん								
Temperance（節制）										**Physical**
アヌビス	Sign	32	11	36	23	51	26	17	99	109
		ドラムロールパンチ／アルサンガ／やみのしんぱん／リカームドラ								
Devil（悪魔）										**Evildark**
ロキ	Nerve	51	31	20	33	25	30	44	174	154
		バイエイハ／ウルバーン／マリンカリン／バインドボイス／マドール／いかりのてっけん								
Tower（塔）										**Evildark**
アマツミカボシ	Nerve	88	70	83	78	43	39	68	246	201
		ドルミナー／マハムド／デライト／マカジャマ／デカバー／えいこうくりからげり								

名称	小属性	レベル	消費SP	STR	VIT	TEC	AGL	LUK	魔法攻撃力	魔法防御力
		所持魔法・得意技								
Star（星）										**Elemental**
ヤヌス Terra		22	24	20	19	20	26	28	88	102
		マグナ／スピンキック／えいえんのしろ／ふめつのくろ／マハガルーラ／マハラギオン								
Moon（月）										**Evildark**
リリム Nerve		21	21	13	18	18	17	23	105	104
		ポイズマ／スランバ／どくばり／ムド／キャンディボイス／シシリッカ								
Sun（太陽）										**Elemental**
ヤタガラス Wonder		41	22	30	22	29	56	41	135	120
		くちばし／マグナス／マハマグナス／きゅうこうか／マハマグダイン								
ヴィゾフニル Bless		24	13	21	13	19	43	28	113	103
		ブフ／マハーブフ／スパイラルクロー／マハガルーラ／ひかりのさばき								
ベンヌ Ignis		10	6	14	7	9	31	16	57	52
		くちばし／マハラギ／マハーガル／アギラオ／ファイアブレス								
Judgment（審判）										**Holylight**
アールマティ Bless		55	30	32	27	22	58	36	172	162
		ごくらくおとし／メディアラハン／デクンダ／マハコウハ／ペトラアイズ								
アズラエル Wonder		36	19	24	19	14	43	27	133	128
		はばたき／パイコウハ／きょうらんのうた／リカームドラ／タルカジャ／やみのしんばん								
ファレグ Ignis		18	7	16	11	7	22	17	84	84
		ツインスラッシュ／タルンダ／メディラマ／テトラジャ／しようのあか								
ニケー Bless		7	4	10	6	5	13	9	56	68
		コウハ／ディア／ラクカジャ／ごうのなみ／とうしょうは								
World（世界）										**Physical**
ムチャリンダ Sign		76	57	51	83	40	35	43	211	204
		ジオンガ／フレイダイン／すいしょうのかべ／ひかりのさばき／マハグラダイン								
イルルヤンカシュ Air		29	11	28	48	17	15	20	102	105
		どくガスブレス／グライバ／ウィルスかみつき／ボーンクラッシュ／メギドラ								
ケツアルカトル Grewon		17	7	16	27	11	10	14	72	80
		マヒかみつき／フレイ／しようのあか／マハザンマ								

SPELL CARD COLLECTION

スペルカード一覧

魔族/夜魔/Evildark

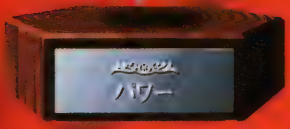
Spell Card Collection

魔族/妖魔/Elemental

魔族/妖精/Elemental

Spell Card Collection

飛天族/天使/Holylight



飛天族/堕天使/Evildark

アドラメルク

バイモン

バルバトス

パリス

アラストール

エリゴール

マルファス

ニスロク

ウコバク

Spell Card Collection

龍族/龍王/Holylight

龍族/邪龍/Physical

Spell Card Collection

鳥族/妖鳥/Elemental

鳥族/凶鳥/Physical

Spell Card Collection

★LV28
★HP232/SP261
★Sign

獣族/魔獣/Holylight

★LV54
★HP405/SP486
★Sign

★LV46
★HP345/SP414
★Sign

★LV37
★HP277/SP333
★Sign

★LV20
★HP150/SP180
★Sign

★LV12
★HP90/SP108
★Sign

★LV6
★HP45/SP54
★Sign

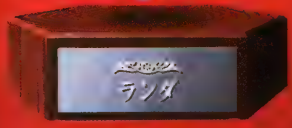
獣族/妖獣/Evildark

Spell Card Collection

★LV43
★HP430/SP344
★Photon

鬼族/鬼女/Physical

★LV59
★HP590/SP472
★Grewon



★LV51
★HP510/SP408
★Grewon

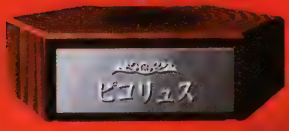
★LV34
★HP340/SP272
★Graviton

★Lv29
★HP290/SP232
★Grewon

★LV23
★HP230/SP184
★Nerve

★LV17
★HP170/SP136
★Drewon

鬼族/妖鬼/Holylight

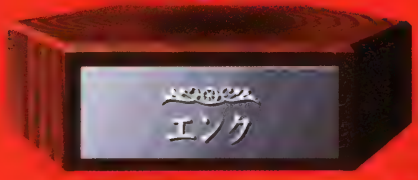


Spell Card Collection

鬼族/地霊/Elemental

鬼族/邪鬼/Elemental

Spell Card Collection



邪霊/悪霊/evildark

Spell Card Collection

邪霊/屍鬼/Physical

外道/外道/Physical

Spell Card Collection

外道/業魔/Evildark

アラガンス

レイジネス

ブラックマン

ベリカシティ

ジェラシー

エージェント

グリード

オブスィーン

シークレットサービス

人間/超人/Normal

IGORL NOTE BOOK

悪魔所持魔法一覧

	名称	LV	HP	SP	所持魔法
夜魔	ジャヒー	64	448	768	シシリッカ デカバー セクシーダンス あついくちづけ ギルトアイズ
	トラソルテオトル	58	406	696	ベトラマ ムドオン デサンガ
	サキュバス	51	357	612	ドルミナー マリンカリン ムドオン ルナトラップ あついくちづけ
	インキュバス	42	294	504	ドルミナー デライト セクシーダンス あくまのキス
	ヒノエンマ	34	238	408	デスティカ マドール
	バリカー	27	189	324	ブリンパ マカジャマ デビルスマイル つくもうちせんげき
	リリム	19	133	228	ムド マリンカリン ボイズマ キャンディボイス あついくちづけ こもりうた
	ナイトメア	13	91	156	パララマ スランパ デスタッチ かなしみのワルツ
	ナハトコボルト	7	29	84	ハピルマ ドルミナー バインドボイス デスタッチ
妖魔	ガネーシャ	65	455	650	マハガルダイン おしつぶし ハッピーダンス バインドボイス
	シウテクトリ	60	420	600	マハラギダイン ほのおのかべ パニックボイス
	テング	51	357	510	ガルダイン はばたき りゅうがせんかい
	キュービッド	43	301	430	ブフダイン マリンカリン れんぞくうち
	ジン	35	245	350	マハラギオン いかりのてっけん ほのおのかべ
	ハオカー	26	182	260	ブフ ハッピーダンス こもりうた
	ガンダルヴァ	18	126	180	ジオ かなしみのワルツ
	アガシオン	10	70	100	アギ しゅうらいげき
妖精	オベロン	57	342	741	マハラギダイン グラダイン デサンガ デビルスマイル
	ティターニア	49	294	637	マハザンダイン マグダイン ディアラハン こもりうた デビルスマイル
	スミノメ	40	240	520	マハブフーラ ガルーラ メディラマ セクシーダンス
	ポリスーン	31	186	403	マハマグナス アギラオ スランパ じごくおろし
	ダークエルフ	23	138	299	ガルーラ マグナス デサンガ ツインスラッシュ
	ルサールカ	18	108	234	マハブフーラ ブフーラ ジオ じゅうのなみ
	ジャックランタン	15	90	195	マハラギ アギラオ アギ スウィートトラップ ファイアブレス
	ジャックフロスト	8	48	104	マハーブフ ブフーラ ブフ ティンクルパンチ アイスブレス
	ピクシー	2	12	26	ディア ガル
天使	ケルブ	64	640	640	サマリカーム マカラカーン メギドラオン しゅうえんのあお
	ソロネ	57	570	570	マハコウハ ディアラハン こぜつせっぱ ギルトアイズ
	ドミニオン	52	520	520	メディアラハン テトラカーン メギドラ すいじょうのかべ ヒートウェイブ
	ヴァーチャー	44	440	440	バイコウハ メディア えいえんのしろ しょうのあか
	パワー	36	360	360	ディアラハンリカーム デカジャ にだんづき てんのせんぷう
	プリンシパリティ	29	290	290	コウハ テトラジャ ギルトアイズ さんらいげき
	アークエンジェル	21	210	210	テトラジャ ディア メギド ツインスラッシュ じごくおろし
	エンジェル	14	140	140	メディア スクンダ れんぞくうち

Igor's Note Book

名称	LV	HP	SP	所持魔法	
アドラメルク	71	710	710	デスティカ　テリブルアイズ　やみのしんばん	堕天使
ベイモン	65	650	650	マハエイハ　うげつさいは　みちづれ　キャンディボイス	
バルバトス	56	560	560	マハエイハ　ルナトラップ　デビルスマイル　バララアイズ	
ベリス	48	480	480	マハムド　しゃくねつしゃが　たいあたり　しようのあか	
アラストール	41	410	410	バイエイハ　ヒートウェイブ　ふめつのくろ　ヘルズアイズ	
エリゴール	33	330	330	シバブー　りゅうかせんかい　しゅうえんのあお	
マルファス	26	260	260	マリンカリン　らいていげり　ちのれっぷう　おくまのキス	
ニスロク	17	170	170	エイハ　ギルトアイズ	
ウコバク	9	90	90	スランバ　ふこうのフラダンス	
ウロボロス	67	938	670	えいえんのしろ　メガトンレイド	龍王
クエレブレ	59	826	590	みずのかべ　まひひっかき	
オトヒメ	50	700	500	しゅうのなみ　キャンディボイス　みずのかべ	
ミズチ	44	616	440	こうのなみ　まひかみつき	
ナーガ	38	532	380	でんのせんぷう　ボーンクラッシュ	
ノヅチ	30	420	300	こくらくおとし　しちしきげんこくは	
ヤトノカミ	22	308	220	ふめつのくろ　たいあたり	
ファヴニール	70	999	700	どくガスブレス　バイパースマッシュ	邪龍
クロウ・クルーワッハ	58	870	580	ふめつのくろ　ヘルズアイズ	
ムシュフシュ	51	765	510	さんらいげき　せきかかみつき	
キヨヒメ	43	645	430	ファイアブレス　キャンディボイス　ほのおのかべ	
フンババ	33	495	330	アイスブレス　バイナルストライク	
ウィバーン	23	345	230	フォッグブレス　はばたき　スパイクアロー	
コカトライズ	15	225	150	せきかひっかき　はばたき　スウィートトラップ	
ルフ	55	330	440	マハガルダイン　フフダイン　セクシーダンス　はばたき	幻鳥
アエロー	47	282	376	マハガルーラ　ガルダイン　つくもばり　はばたき	
ケライノー	39	234	312	マハブフーラ　ガルーラ　スパイククロー　はばたき	
オキュペテー	26	170	224	マハラギオン　ガル　デスクロー　はばたき	
タクヒ	19	114	152	マハーガル　ブフーラ　しゅうらいげき　はばたき	
バー	10	60	80	マハーガル　アギ　スウィートトラップ　はばたき	
フレスベルグ	66	660	528	マハジオダイン　マハザンダイン　きゅうこうか　バインドボイス	凶鳥
アレクト	53	400	424	フレイダイン　マハザンマ　ヘルズアイズ　はばたき	
ティシポネー	36	220	288	マハザンマ　ザンダイン　かなしみのワルツ　はばたき	
メガイラ	25	170	200	マハジオ　ザンマ　きょうらんのうた　はばたき	
モー・ショボー	14	100	112	マハザン　ザン　バイナルストライク　はばたき	

	名称	LV	HP	SP	所持魔法
幽獣	トゥン	54	405	486	テトラカーン　マカカジャ　メギドラオン　アイスブレス　かいてんげき　どくばり
	セルケト	46	345	414	タルカジャ　デカジャ　まひばり　ウイルスひっかき
	オルトロス	37	277	333	ラクカジャ　デクンダ　メギドラ　バインドボイス　どくひっかき　たいあたり
	ケンクロワ	28	232	261	テトラジャ　マカラカーン　テカジャ　ひっかき　デスペルタンゴ　つくもばり
	ネコマタ	20	150	180	タルカジャ　ラクンダ　ひっかき　キャンディボイス
	カーシー	12	90	108	スクンダ　ラクカジャ　おしつぶし　まひばり
	ケットシー	6	45	54	タルンダ　スクカジャ　かなしみのワルツ
妖獣	フェンリル	75	825	750	アイスブレス　メガトンレイド　バインドボイス　ひっかき　やみのしんばん
	マンガド	63	693	630	パニックボイス　ボーンクラッシュ　しゅうえんのあお
	カトブレパス	52	429	520	たいあたり　バイナルストライク　せきかかみつき　どくばり
	スキュラ	43	354	430	めっさつちゅうせん　おしつぶし　こもりうた　ようかいえき
	ブラックウィドウ	31	255	310	あんばそうひそう　あついくちづけ　ふめつのくろ　しようのあか
	キャス・パルク	22	193	220	バイエイハ　ハピルマ　どくひっかき　キャンディボイス　かみつき
	ヌエ	16	132	160	ひっかき　バインドボイス　ボーンクラッシュ　まひばり
	アーヴァンク	9	74	90	みずのかべ　たいあたり　まひひっかき
鬼女	ランダ	59	590	472	メギドラ　マハグラダイン　セクシーダンス　バラライズ　たいあたり
	ダーキニー	51	510	408	フレイダイン　マハジオダイン　こもりうた　ヘルズアイズ　ろうがてんちゅうぎり
	サロメ	43	430	344	ジオダイン　マハザンマ　かなしみのワルツ　セクシーダンス　あんばそうひそう
	アルケニー	34	340	272	グラダイン　マハグライバ　めっさつちゅうせん　たいあたり　まひひっかき
	イワテ	29	290	232	メギド　マハジオンガ　こもりうた　いちもんじぎり　あついくちづけ
	セイレーン	23	230	184	グライバ　ザンマ　きょうらんのうた　こもりうた　キャンディボイス
	ヨモツシコメ	17	170	136	フレイ　グライ　にだんづき　どくひっかき　デスタッチ
妖鬼	ヤクシャ	52	520	416	マハンマ　シシリディ　らくようさんだんうち　ひかりのさばき　とうしょうは
	ブルシキ	44	440	352	リカームドラ　ペトラディ　えいこうくりからげり　おしつぶし　しゅうらいげき
	ヤクシニー	37	370	296	マハンマ　バラライディ　たかまれっぷうだん　セクシーダンス　ろうがてんちゅうぎり
	ピコリュス	32	320	256	ハマオン　ペンハトラ　しちしきれんごくは　ふめつのくろ　えいえんのしろ
	トケビ	25	250	200	リカーム　シシリディ　らいていげり　まひばり　ドラムロールパンチ
	パンニャ	16	160	128	ハンマ　ボズムディ　どとうのれんだ　つくもばり　パニックボイス
	イヒカ	8	80	84	パトラ　ディア　スピンキック　じゅうのなみ　みずのかべ
地霊	ウペルリ	54	540	540	マハマグダイン　マハマグナス　マグナス　からさでやおろずうち
	カワンチャ	45	450	450	マグダイン　アギダイン　らくようさんだんうち　とうしょうは
	ドヴェルガー	32	320	320	マハマグナス　マグナ　てんきょうじばくだん　スウィートトラップ
	コボルト	20	200	200	マグナス　アギ　ごくらくおうじょうは
	レフラホーン	11	110	110	マハマグナ　ガル　いかりのてっけん　ドラムロールパンチ
	ノッカー	4	40	40	マグナ　どとうのれんだ
邪鬼	ヘカトンケイル	61	610	427	マグナス　メガトンレイド　バイバースマッシュ
	ギリメカラ	53	530	371	ブフーラ　デビルスマイル　どくガスブレス　ドラムロールパンチ
	ラクシャーサ	42	420	294	ガルーラ　せつなさみだれうち　せいげきは
	オセロット	35	350	245	アギラオ　ほのおのかべ　バラライズ
	サラシナヒメ	27	270	189	アギ　こもりうた　あついくちづけ
	オーガ	19	190	133	マグナ　いかりのてっけん　ごくらくおとし
	グレムリン	13	130	91	ブフ　あいのムチ　ふこうのフラダンス

Igor's Note Book

名称	LV	HP	SP	所持魔法	
ミヤスドコロ	66	660	580	マハムド すいしょうのかべ	幽鬼
ヴェータラ	54	540	270	ウイルスひっかき どくガスブレス	
ドゥルジ	47	470	235	ヘルズアイズ ウイルスかみつき ようかいえき	
ヤカー	34	340	170	シシリッカ ちのれっぷう	
キャリー	28	280	140	テリブルアイズ しゅうえんのあお さんらいげき せいげきは	
エンク	21	210	105	しようのあか まひひっかき	
フジムスメ	12	120	60	ルナトラップ パララアイズ	
ガキ	3	30	15	かみつき どくひっかき デスタッチ	
レギオン	45	450	225	ヘルズアイズ	悪霊
くちさけ	34	340	130	マハムド バルザック あついくちづけ まひかみつき	
はなこさん	25	250	99	マハエイハ シバブー あんばそうひそう	
ブキミちゃん	19	170	68	ムドオン じばく ふこうのフラダンス	
ドリブラー	15	150	57	デライト おしつぶし ごうそっきゅう	
ゴースト	8	80	29	ムド クイッカ ブリンパ	
クイックシルバー	5	50	20	しゅうらいげき ドラムロールパンチ スウィートトラップ	
ポルターガイスト	2	20	10	スランパ じばく スウィートトラップ	
ゾンビペインター	41	410	205	マハザンダイン みちづれ ようかいえき	屍鬼
ザップ	35	350	190	ウイルスかみつき どくガスブレス ごくらくおうじょうは	
テケテケ	26	260	285	ウイルスひっかき せきかかみつき ボーンクラッシュ	
ゾンビコップ	11	110	135	シングルショット まひひっかき	
ゾンビナース	5	50	90	ごうそっきゅう ひっかき	
ゾンビちゃん	4	40	75	ひっかき	
ゾンビくん	3	30	25	ひっかき	
ゾンビさん	1	10	5	ひっかき	
グリーミーズ	68	748	816	パララアイズ ヘルズアイズ テリブルアイズ マハジオダイン	外道
シャドウ	50	550	300	からさでやおろずうち せいげきは	
ドッペルゲンガー	41	429	234	えいこうくりからげり しゅうらいげき	
アナトミー	32	343	197	あんばそうひそう ようかいえき	
こっくりさん	24	264	240	ドラムロールパンチ スウィートトラップ	
ヤクザ	15	165	60	テリブルアイズ いちもんじぎり	
ちんぴら	8	88	32	らいていげり みちづれ	
スライム	1	18	10	ようかいえき あくまのキス	
アラガンス	55	515	830	バルザック マハジオダイン マハグラダイン マハザンダイン メギドラオン	業魔
レイジネス	52	483	786	デサンガ マハエイハ マハムド マドール クイッカ	
ベリカシティ	50	441	724	クイッカ マハラギダイン マハブフダイン マハマグダイン マハガルダイン	
ジェラシー	49	384	696	マドール デスティカ シシリッカ ペトラマ パララマ	
グリード	47	379	629	マカジャマ マハコウハ マハンマ リカームドラ ディアラハン	
オブスィーン	45	328	587	マリンカリン デカバー デライト スランパ マカジャマ	
ブラックマン	56	492	321	えいこうくりからげり パウダーショット ロングショット	超人
エージェント	20	222	99	からさでやおろずうち ドライブショット ミドルショット	
シークレットサービス	14	187	67	シングルショット パウダーショット	

女神異聞録ペルソナのすべて

1996年10月25日　初版発行

編著者	成沢大輔（CB's Project）
発行人	廣瀬禎彦
編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔
編集長	田原誠司
副編集長	坂本武郎
発行所	株式会社アスキー 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 03-5351-8111
発行元	株式会社アスペクト 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 03-5351-8191
企画・編集	浅井真樹子/竹村麻衣/杉浦瑞枝/井上 誠（CB's Project） ファミ通書籍編集部（担当：上大迫貴志／石原徹也）
カバーデザイン/CG制作	田村 宏（sakana studio）
アートディレクション	田村 宏（sakana studio）
本文デザイン	松井 淳（PLUSPLUN） くろちん 桜井明美 田村 宏（sakana studio）
デザイン監修	野口真里（ファミ通書籍編集部）
フィギュア制作	安藤賢司
CG制作	巽 高宏
仮面イラスト	ルシファー伊藤
タロットイラスト	鈴木奈穂
撮影	森若 匡
撮影協力	番町スタジオ
監修	株式会社アトラス
出版業務	中尾敬子
印刷	凸版印刷株式会社

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から4時の間に、電話 03-5351-8365 で受け付けています。

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

©1996 ATLUS　©1996 ASCII

プレイステーションは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-593-6

●1188906

Printed　in　JAPAN

アスペクト既刊案内

◆ファミ通書籍編集部責任編集のゲーム攻略本

ウィザードリィ・外伝Ⅳ 胎魔の鼓動公式ガイドブック ……980円
ラストブロンクス／東京番外地公式ガイドブック ……1,980円
ファイティングバイパーズ セガサターンマニュアル BITING THE VIPERS／1…1,300円
クロスレビュー通信 '95年後期 ……980円
スーパーマリオ64ワールドツアーガイド ……1,100円
スーパーマリオ64星とり本 オールスターキャッチング大冒険……980円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜 ファンSpecial……1,200円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜 聖なる書……1,500円
バーチャファイター リラックス ……1,200円
アースライト ルナ・ストライク公式ガイドブック ……1,280円
ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ ……980円
時空探偵ＤＤ～幻のローレライ～公式ガイドブック ……880円
シムシティジュニア公式ガイドブック ……880円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック …1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル……980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて ……1,280円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96公式コマンドブック ……580円
プレイステーション サターン対応 ストリートファイターZERO2 コマンドブック …580円

◆月刊ファミ通ブロス攻略本シリーズ

ストリートファイターZERO2 コンプリートガイドブック ……680円
女神異聞録ペルソナ 手とり足とり公式ガイド ……680円
大貝獣物語Ⅱ 旅の手引き書 シェルドラドの思い出 ……680円
ファイヤーエムブレム聖戦の系譜データブック LOVE&WAR……680円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

バハムートラグーン 高城 響 著 ……560円
バハムートラグーン カーナ騎士団 高城 響 著 ……560円
イースⅤ さまよえる砂の都 上・中・下巻 大場 惑 著 …各560円
イース外伝 滅びしものの幻影 大場 惑 著 ……520円
真・女神転生デビルサマナー外伝 鎮魂の哀歌 涼風 涼 著 ……540円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜 鈴木 銀一郎 著 ……560円

◆ゲームブック

ゲームブック ポケットモンスター ……540円
ゲームブック 星のカービィスーパーデラックス……540円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド ……580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド……1,300円
ダービースタリオン96全書……1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ ……1,100円
ダービースタリオン96種牡馬カタログ ……1,500円

※価格はすべて税込みです。

『女神異聞録 ペルソナ倶楽部（仮題）』

1996年冬発売予定 予価1100円

ペルソナの世界をもっとディープに味わいたい君に贈る、究極のファンブック『ペルソナ倶楽部』近日OPEN!!

■『女神異聞録ペルソナ』の裏のウラ

主人公、マキ、南条くん、マーク、そしてもうひとりのパートナーでゲームをクリアしたあなた、満足できるエンディングを迎えることができたでしょうか？ あなたの行動を問う多くの選択肢や、気になる会話の数々…。『女神異聞録ペルソナ』には、あなたの知らない多くの“仮面”が存在する。

■知られざる“ペルソナ”たちの素顔

今回初登場の“ペルソナ”たち。主人公たちが潜在的にもつ無意識の存在である彼らには、未知の部分が多く隠されている。また、『女神異聞録ペルソナ』をプレイした読者は気づいていると思うが、本書で紹介できなかった“ペルソナ”も数多く存在する。知られざる“ペルソナ”たちの素顔に迫る。

■読者投稿イラストギャラリー

『女神異聞録ペルソナ倶楽部（仮題）』では、皆様からのイラストを大募集いたしております。『女神異聞録ペルソナ』に関するもの、従来の『メガテン』シリーズに関するものなど内容は問いません。掲載された方全員に『女神異聞録ペルソナ倶楽部（仮題）』をプレゼントいたします。

■真実にとことんまで肉薄すべく鋭意制作中!! 発売を待て

関連書籍のご案内

『女神異聞録ペルソナ手とり足とり公式ガイド』
好評発売中 定価680円 ファミ通ブロス責任編集
「メガテン」シリーズを初めてプレーする人にも優しいガイドブック。

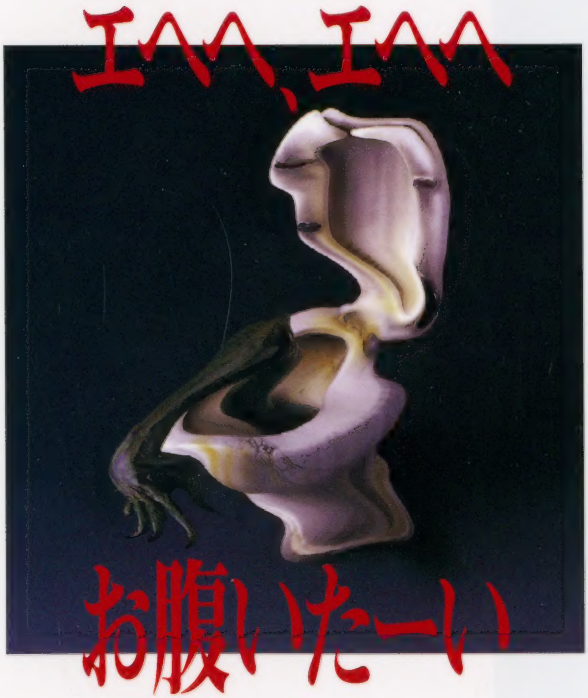
『女神異聞録ペルソナ公式ガイドブック(仮題)』
11月上旬発売予定 予価1300円 JK-VOICE 著
「ペルソナ」のすべてが凝縮された、最高の、そして唯一の完全ガイド！

ISBN4-89366-593-6

C0076 P1100E

9784893665935

アスペクト

定価1100円(本体価格1068円)

1910076011000